no.583
1999年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ウィリアムズ社「ピンボール2000」

動く映像重ねる

第1作「リベンジ・フロム・マーズ」披露

米国のウィリアムズ・エレクトロニクスゲームズ社はこのほどTVモニターを加えたフリッパー「ピンボール2000」を開発。英国ATEI99（一月二十六～二十八日、ロンドン）で披露され、日本でも紹介された。

ウィリアムズ社はWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ルー・ニカストロ社長）の子会社で、ウィリアムズとバリーのブランドのフリッパーを開発、製造している。販売はミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）が担当している。

フリッパー・ピンボール機は戦後長い間人気を保ってきたものの、TVゲーム機のような画期的な技術革新が生じにくいことから、近年世界的に退潮傾向にある。このため技術的な改革がさまざまな形で模索されてきたが、今回ウィリアムズ社が相当思い切った技術革新として「ピンボール2000」を開発。これを機に人気回復を図ろうとすることになった。

「ピンボール2000」の大きな特徴は、従来のバックガラス部分にTVモニターを下向きに配置し、その映像をハーフミラーでプレイフィールド上部に混在させることにした点にある。プレイフィールドの大きさ自体はこれまでとほぼ同じで、ゲームフィーチャーも同様ではあるが、飾りのオモチャなどを省くことができる上、モニターからの動く映像でプレイフィールドに大きな変化をつけることができる。

プレイフィールド上の映像の中央部はターゲットと重なっており、ボールを当てるごとに映像が次のシーンへと変化するなど、インタラクティブな展開ができる。またゲーム内容は、パッケージ化されたプレイフィールドと、TVモニター側のソフトウェアを交換することで変えられるメリットがある。

「ピンボール2000」に基づく最初のゲームは「リベンジ・フロム・マーズ」（火星からの復讐）で、バリーブランドとなっている。これは九五年に出荷して人気を得た「アタック・フロム・マーズ」（火星からの攻撃）の続篇として開発された。プレイフィールド上部に映像として、ホワイトハウス、UFO、火星人の群れなどが次々と現われてくる。

ウィリアムズ社製のバリー「リベンジ・フロム・マーズ」

「ピンボール2000」ではサイリックス社の「メディアGX」マザーボードを使用、パソコン（PC）と同等のシステムを採用している。モニターは19インチで、解像度は640×240。製造コスト面からこうした、と説明している。

日本ではタイトーがウィリアムズとバリーのブランドのフリッパー販売権を持っており、AOUエキスポ99では同社小間で披露された。ミッドウェー社から三月出荷の予定。タイトーではGM事業本部扱い。価格未定。ただし日本では風営法によりフリッパーの台数変更の場合は、変更届などが必要になるなどの制限がある。

「リベンジ・フロム・マーズ」のプレイフィールド全体（左側）と、正面から見た映像とミックスしたようす

セガ社「エアラインパイロッツ」披露

3Dで航空機模擬操縦

羽田空港での離陸と着陸を試す

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、日本航空㈱（JAL）の協力を得て本格的CGフライトシミュレーションゲーム機「エアラインパイロッツ」を開発、AOUエキスポで披露した。

これは日本航空から商標の使用許諾を得たもの。プレイヤーが操縦するのはJALのジャンボジェット機で、キャビネット側面と座席の後部にも同マークが付いている。

展示されたのはコックピット型のDXタイプで、三つのTVモニターを組込んだもの。複数の「ナオミ」基板を使用しており、パイロットが操縦席から見た景色が三つの連続した画面に映し出される。画面下部に実際の旅客機の計器類（状況に応じて変化する）が固定表示され、窓から見る景色が上下左右に流れていき臨場感がある。

ゲームは旅客機の操縦方法を学びながら羽田空港を離陸し、東京上空の決められたルートを飛行して再び羽田空港に戻り、安全に着陸させるというもの。景色は東京タワーや新宿の高層ビル群、東京湾岸などがリアルに再現され、雲の流れや夕焼け、夜の星空（夜間飛行）なども展開する。

プレイヤーは、油圧抵抗により実際の操縦感覚に近づけた重量感がある操縦桿を握り、画面に表示される機体の傾きの度合を調節しながら、指示によりフットペダルで尾翼の垂直板を操作し、レバーで左右のエンジン出力、ボタンで主翼のフラップや車輪の出し入れなど、実際の旅客機の操縦に基づいた本格的な操作を行なう。

フライトモードとトレーニングモードの二種類があり、選択できる。フライトモードは簡単な操作で飛行できる初級のオートと、設定されたすべての操作を行なう上級のマニュアルのいずれかを選ぶ。トレーニングモードは、用意された五種類の飛行訓練課題を一つずつクリアしながら、操縦方法をマスターしていくもの。ゲームはタイマー制で制限時間内に目的をクリアできなかったり、途中で失敗したりするとゲーム終了となる。

DXタイプの予定OP価格は二百十万円。またTVモニター一個搭載の「ナオミ」専用キャビネットによるSDタイプも用意し八十八万円。いずれも三月下旬発売予定。

同社では「電車運転ゲーム」など公共交通機関を操縦するゲームは、幅広い層が気軽に楽しめる新ジャンルとして期待できる」としている。

AOUエキスポのセガ社小間で「エアラインパイロッツ」のようす

AOUエキスポ出展内容6 かめらん

SNK「ネオジオ」偽造ソフト

広州市で3回目の摘発

コピー品の仕入れルート解明を急ぐ

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は一月二十二日、中国広東省広州市でコピー品販売の四社が摘発された、と二月四日発表した。広州市でのコピーヤー摘発は九八年六月、十二月に続くもので、今回は二ヵ月連続となった。

これはSNKの業務用「ネオジオ」システムのTVゲームソフト無断コピー品を販売していたケースで、SNKでは商標権侵害で広州市の工商行政管理局（AIC）に行政処分の申し立てをしていた。

AICが今回摘発したのは、飛達遊戯配件経営部、達成遊戯機配件中心、広発電子遊戯機商行、群英電子遊戯機配件中心で、いずれも広州駅前のにぎやかな商店街にある。

捜査の結果、「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」、「メタルスラッグ2」、「メタルスラッグ」、「ラストブレード」（月華の剣士）、「サムライショーダウンⅢ」（サムライスピリッツ・斬紅郎無双剣）、「同Ⅳ」（同・天草降臨）などの無断コピーソフト三十四個と、中身はオリジナルだがカートリッジケースにコピーシールを貼付していたコピー品三十二個を押収した。無断コピーソフトはマスクROMによるものと、フラッシュROMによるものの二種類混在している。

SNKでは、AICによる取調べによりこれらコピー品の仕入れルートを解明するなどして、さらに供給源を追い詰めるとしている。今回の取調べの結果、押収したコピー品は廃棄処分となり、それぞれ業者には罰金刑が言い渡される。

写真上は飛達遊戯、下は群英電子でのコピーソフト摘発のようす

写真はAICが押収したカートリッジ

シグマ、3月期予想

減収で下方修正

国内の営業と販売が低下

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は二月十二日、九九年三月期業績予想を下方修正した。ゲーム場のオペレーション収入が予想以上に下落、また国内販売も下回ることになったため。

修正後の業績予想は売上高が前年比三・〇％減の二百三十三億千三百万円（昨年十一月の前回予想では二百四十三億五百万円）、経常利益が七・六％減の十億三千五百万円（十五億千二百万円）、当期利益は七・一％減の五億二千三百万円（六億八千万円）。

財務諸表等規則の改正に伴う補正済みだが、経常利益の前回予想値のみ従来方式では十三億千万円となる。

オペレーション収入は前年比四・五％減の百七十九億六千万円と修正した。同社では「GFアクアライン店」を除く直営店で、メダルゲームの売上高が四・八％減にとどまったものの、アーケードゲームが七・四％も落ち込んだため。新設三店の売り上げも予測を下回っている。

販売部門の売上高は二・七％増の五十億四千万円と修正した。海外へのゲーミング機輸出が倍増の十七億九千万円となるのに対し、国内販売が四億円ほど下回る。なお販売・管理費は前年比二・四％削減している。

三井グリーン

事情が好転 上方に修正

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、有吉新平社長）は二月十日、九八年十二月期（八ヵ月間）の業績予想を上方修正した。売上高は十六億千万円（前回予想は十五億九千六百万円）、経常利益は一億八千九百万円（一億三百万円）、当期利益は九千八百万円（五千二百万円）と見込まれている。

コピーガードの

無効化防止法案

通産省が不正競争行為として

通産省は二月三日、家庭用TVゲームソフトなどCD－ROMに収録されたコンテンツ（ソフトウェア内容）を無断複製できるCD－Rなどの複製用機器が市販されていることから、無断コピーを防止する技術を無効化する機器の販売などを不正競争防止法改正案に盛り込むことにしたと発表した。

ゲームソフトなどデジタルコンテンツは、CD－Rなどの複製用機器を使用することで複製できるが、商品としてのCD－ROMにはコピーされないようにするプログラム（コピー管理技術）が含まれており、そのままではコピーできない（コピーのためのアクセスを制限する技術もある）。しかしこうしたコピー管理技術などを無効にするチップなども開発販売されており、せっかくコピーガードしても突破されるという状況になっている。こうしたコピーをめぐる技術開発は「いたちごっこ」の状態にあるが、デジタルコンテンツ商品メーカーにしてみれば事業の存立基盤を危くしかねない問題であるため、通産省は産業構造審議会知的財産政策部会デジタルコンテンツ小委員会などを通じ、対策を探ってきた。

その結果、コピー管理技術などを無効化する機器などを提供する行為を、新たに「不正競争行為」のひとつとして、不正競争防止法に盛り込むことを決めたもの。この規制は必要最小限の内容にとどめるとし、二月中にも改正法案を国会に提出するよう進める。

特許・実用新案出願公告・公開

（1月16日～2月2日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

一月二十日＝「ビデオシュミレータ用ステアリング制御装置」、アタリゲームズ社（米国）、2847411、2－322979。

一月二十七日＝「磁力吸着式誘導車による模型走行体のゲーム装置」、富士電子工業㈱（千葉）、2849991、7－226163。

実用新案登録（旧）

一月二十七日＝「揺動遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2589560、5－6583。

登録実用新案

一月二十九日＝「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3055840。同、3055841。

二月二日＝「ゲーム用着脱可能入力器具」、㈱トーセ（京都）、3055961。

特許出願公開

一月十九日＝「写真画入りアクセサリー製造装置」、平野和彦（東京）、㈱ビスコ（京都）、11－9425。「ボウリング装置、その制御方法及びその制御方法のプログラムを記録した記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、日本ブランズウィック㈱（東京）、11－9758。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11－9761。同、丸井稔（大阪）、11－9762。「ゲーム装置」、日本サーボ㈱（東京）、11－9831。「景品懸吊装置」、同、11－9832㊞。「ゲーム装置」、同、11－9833。同、㈱イーグル（東京）、11－9834。「スペクトル拡散方式による移動体ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－9835。「体感ゲーム機および体感ゲーム方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－9836。「ビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、11－9837。「ゲームモードの切替え可能なビデオゲーム機」、同、11－9839。同、11－9840。「ビデオゲーム機」、同、11－9841。「コンピュータゲームコントローラ」、ミツミ電機㈱（東京）、11－9838。「瞬間認識・識別視力等競争ゲーム機」、田中三郎（東京）、11－9842。「三次元体感装置」、住重田無機械㈱（東京）、川田工業㈱（東京）、11－9844。「疑似体感装置」、日本電気㈱（東京）、11－9845㊞。

一月二十六日＝「回胴式遊戯機」、諸成俊（群馬）、11－19275㊞。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11－19276。「商品掴み取り装置」、大橋幸彦（大阪）、11－19329。「遊技機および集金管理システム」、オムロン㈱（京都）、11－19330。「卓上型コインゲーム装置、営業データ収集用および管理用携帯型コンピュータ、多数の卓上型コインゲーム装置における営業データの情報管理方法」、ホリ電機㈱（神奈川）、11－19331。「ゲーム装置」、㈱メディアロボティックス（東京）、11－19332。同、11－19333。同、11－19334。「ビデオ・ゲーム装置および方法」、㈱スクウェア（東京）、㈱ドリームファクトリー（東京）、11－19335。「コンピュータゲームコントローラ」、ミツミ電機㈱（東京）、11－19336。「ネットワークゲーム装置および携帯ゲーム機」、メディアマーケティングシステム㈱（大阪）、11－19337。「トマト栽培ゲーム方法及びトマト栽培ゲーム機」、陽ネット㈱（千葉）、11－19338。

二月二日＝「図柄組合せ遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－28268。「メダル遊技機」、㈱カトウ製作所（東京）、11－28269。「ゲーム装置の表示装置」、日本サーボ㈱（東京）、11－28291。「ゲーム装置」、同、11－28289。同、㈱タカラ（東京）、11－28290。同、㈱カネコ（東京）、11－28292。「副音声出力機能付きテレビゲームハードとその活用法」、増田忠夫（神奈川）、11－28293。

CSKグループ新年会

インターネット端末に

大川会長、セガ社入交社長らが期待

大川　功会長

入交昭一郎社長

孫　正義社長

リチャード・クー氏

セガ社を含むCSKグループによる「新春講演会」が一月二十二日、東京・品川の新高輪プリンスホテルで開かれ、約二千七百人が招待された。昨年までのセガ社賀詞交歓会はCSKグループによるこの催しに吸収された形になっている。

CSK顧客会社で構成する関東CCC会の坂田浩一会長（日本テレコム会長）が冒頭挨拶し、ソフトバンクの孫正義社長が講演、CSKグループの大川功会長が挨拶し、野村総研主席研究員のリチャード・クー氏が講演した。この後懇親会で、CSKの福島吉治社長、セガ社の入交昭一郎社長らが挨拶した。

関東CCC会の坂田会長は、「CSKグループが果している情報化あるいはIT（インフォメーション・テクノロジー）を使った事業開発の方向性は将来も間違いない、というのが共通の認識だ。経営の四つの資源のうち情報を加工し、同時に経営に結びつけることをほとんどのトップが肯定している。これからの流通、販売の中で、インターネットを使ったビジネスが主流になると見られている。日本でもショッピング、予約、バンキングのできる家庭用端末が実験段階だがスタートした。その先端を行くのがドリームキャスト（DC）だと期待されている」と述べた。

ソフトバンクの孫社長は講演「二十一世紀に向けてのインターネット革命」は、米国のインターネット普及の現状と情報通信分野の企画の急成長を、図表やデータを使って説明、日本でもインターネット革命が間違いなく起きるとするもの。

孫氏は、「米国八千万世帯のうち五千万世帯にインターネットが普及している。情報入手、買物、株売買などで、これほど便利なものはないからだ。五千万世帯に普及するのに新聞は百年、ラジオは三十八年、テレビは十三年、ケーブルTVは十年かかったが、インターネットは五年しかかかっていない。インターネット関連のAOL、シスコシステムズ、ヤフーなどは驚異的な成長を遂げており、とくに数年前無名に近かったシスコは、時価総額で日本のNTTを追い抜いた。先が読めない、不確実性の時代と言われるが、役に立つ、便利なものは人間の社会生活に欠かせないものとなり、普及する。実に簡単なことだ。インターネットビジネスはゼロと無限大で特徴を表わせる。つまり時間差がゼロ、情報劣化がゼロ、変動比がゼロであり、無限大のユーザー、無限大の在庫の種類、無限大の情報の深さ、広さ、コミュニティー、無限大のリーチなどである。これらの特性を理解して、従来の常識をひっくり返した人が成功する」と述べている。

CSKグループの大川会長は、セガ社DC発売に触れ、「すでに五十万台販売しており、うち約三割、十六万台がインターネットに接続している。インターネット時代は日本でも目前に迫っており、DCがネットワークコンピューター（NC）端末として一番進んでいると言われている。同じことをパソコン（PC）でやろうとすると十七、十八万円かかる。米国でどう展開していくか、次の手としてビデオメールを付けるかなど考えている。EC（エレクトロニックコマース＝電子商取引）を研究している」と述べた。

野村総研のリチャード・クー氏の講演「内外から見た日本経済」は、日本経済の現状と景気回復のための方策など自説を展開するもの。クー氏は現在の深刻な不況の直接の原因は、九六年の消費税率引き上げなどにあり、せっかく上向きかけた景気を後退させた、としている。

同氏は、「日本の景気は財政の失敗と金融システムの崩壊という複合不況に陥っている。景気を回復させるためには、第一に銀行の貸し渋りをやめさせるべきだ。これは円安、株安が要因となっているが、ROE（株主資本利益率）を上げるため銀行のリストラが進めばさらに厳しくなる。リストラを後回しにして貸し渋りの解消を優先しなくてはならない。従来型の公共投資であっても、景気回復にはそれなりの効果があるので、公共投資についての過小評価はやめるべきだ。ハードルはいくつもあるが、筋道をつけさえすれば悲観的になることはない」と述べている。

懇親会でCSKの福島社長が挨拶、「第三次産業革命と言われる情報通信革命は、米国だけでなく世界的な流れとなった。インターネットにつなぐネットワークシステムを作ることが日本でも軌道に乗りつつある。DCはゲーム機だが、PCに代わる端末であり、安くて使いやすいこれからの究極の端末だ。これが日本で生まれ世界に進出し、インターネットを介したEC時代に対応するシステム作りに役立つことは、我々にとって喜びである。米国でのインターネット革命に遅れをとっている現状から、遅れを取り戻すためにも必ず遂行せねばならない。大川会長が陣頭に立って進めるので、ご協力をお願いしたい」と語った。

乾杯の音頭で三和銀行の佐伯尚孝頭取は、「このところマイナスの数字ばかり目立つなかで、PC、洗濯機、軽自動車の出荷台数、さらには豪華客船ツアーの切符売切れなど、探せばプラスの数字がたくさんある。今年は前向きで行きたい」と述べた。

セガ社の入交社長は、「DCは当社が二十一世紀に向って持っている夢を賭けるもの、と思っている。映画並みのグラフィック機能、インターネットとつなぐネットワーク機能を持っており、インターネットでゲームも変わると信じている。これにより遊びは二、三倍になる。四人で通信対戦ができるセガラリー2も出荷される。需要に応じられないのが残念だが、週六－八万台のペースで生産しており、毎週売切れている。三月初めには週八－十万台まで増やせる。今年は米欧への輸出も始まる。正念場の年であり、ご支援をお願いする」と述べた。

懇親会場にはDCが四十台設置され、インターネット接続など体験できるようにした。

CSKグループ新年会の懇親会場のようす（下はDCによる通信紹介）

ワールドホビーフェアに

2日間で13万人

セガ社ら家庭用ソフト提供

家庭用TVゲームの新作ソフトや玩具などを一般に紹介する子ども向けのイベント「次世代ワールドホビーフェア」が一月二十三－二十四日、千葉の幕張メッセで開催され、AM業界からセガ社、カプコン、コナミ、テクモ、アトラス、バンプレストが協賛出展した。

このイベントは実行委員会主催だが、小学館が企画・運営するもので、同社発行の漫画雑誌に登場したゲーム、玩具が実際に体験できる場として九四年から年二回開かれている（今回で九回目）。

当初はラジコンカー、ミニ四駆、ヨーヨーなどホビー玩具が中心だったが、家庭用TVゲームソフトが次第に多くなり、今回は出展二十三社のうち十一社がTVゲームソフトを展示した。

このイベントの入場は無料で、二日間で約十三万二千人を集めたというのも驚異的だが、先に大阪ドーム（十二月十三日）と福岡ドーム（十二月二十日）でも開催している。

セガ社は「ドリームキャスト」本体と「ソニックアドベンチャー」、「ラリー2」など新作ソフト六作を展示、遊べるようにした。カプコンはN64用「マジカルテトリス・フィーチャリングミッキー」などを展示した。

コナミはN64用「ロクヨンdeゴエモン」、「パワフルプロ野球6」など。テクモはPS用「モンスターファーム2」、アトラスはPS用「超スノボキッズ」、「スノボキッズプラス」を展示。バンプレストは「ガチャダマコレクション」、「あつめてポン」などプライズ機八種を展示した。

このほかソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）、任天堂がそれぞれ家庭用TVゲーム機など展示した。

「ワールドホビーフェア」で、上はセガ社、下はカプコンの小間

セガ社

全国ATP年間パスポート発売

セガ社は全国七ヵ所の同社ATPで利用できる共通の「ジョイポリス年間パスポート」を三月一日発売すると、このほど発表した。

これは入場料とアトラクション利用料をセットにしたもので、来年四月三十日までの一年間、何度でも利用できる。販売価格は高校生以上が一枚二万三千円、小中学生が一万七千円。なおこれとは別に、関東三ヵ所共通と西日本四ヵ所共通の年間パスポートも発売する。いずれもアトラクションのみで、硬貨作動式AM機は利用できない。

タカラAM新作展

チョロQ2など

主に関東の業者を対象に

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤博久社長）は一月十四日、東京・浅草橋の東日本プラスチック工業厚生年金基金会館で新製品内覧会を開き、プライズゲーム機「チョロQプルプルレーサー2」などを披露した。これに関東のオペレーターら関係業者約百五十人が参集した。

これは春に発売予定の新作を紹介したもので、その主な内容は次のとおり（いずれも価格、発売日とも未定）。

「チョロQプルプルレーサー2」は、ハンドルで実物大〝チョロQ〟を操作しコースを走らせるドライブゲームで、前作のコースを一新し、大小の山のブロックの間を走行するコースになった。コース内の約十ヵ所に設置されたランプがランダムに一個ずつ点灯、点灯ランプの横を通過すればそのランプが消え、次の点灯ランプをめざして走らせるもので、ゲームの進め方も変わった。完成品とともに、改造用ROMとコース盤面のセットでも販売する。

プライズマシンはこのほか〝あっち向いてホイ〟をモチーフにした「くるくるカプセル」も展示。

メダルゲーム機として、滑り台式のプレートにメダルを転がし、垂直回転盤のホールに入るとLEDスロットが点滅、数字が揃うと回転盤が一時停止しメダルが入れ放題となる「スカイジャンプ」、LEDスロットによる絵合わせゲーム「ビーストウォーズ・スロットチャンス」などを出品した。

このほか景品として「さりあちゃん&リキラちゃん」のキャラグッズなども紹介した。

上の写真はタカラアミューズメント新作展のようす

ナムコ、ゲーム場で

地域振興券対応

特別サービスを準備して

ナムコは二月四日、地域振興券が直営店で使用できるとのキャンペーンを実施する、と発表した。メダルゲームのメダル貸出し料、ボウリング場やカラオケ施設の利用料、ナムコグッズ販売などでの使用を促がし、市町村から登録証明を入手次第実施する。

地域振興券は、二年前の消費税率アップなどで急激に消費が低下している中、地域経済の活性化を図るため発行されるもの。十五歳以下の児童のいる世帯主と老齢福祉年金などの受給者に対し、対象者一人について一律二万円（額面千円）を市町村が発行するもの。市町村が募集、登録した事業者が行なう販売、貸付またはサービスに対して六ヵ月以内なら使用できる。釣り銭などは出せないので、硬貨作動式のゲーム機、乗物機では事実上使えない。しかし風俗営業でも使用できる。

ナムコではこうした制約はあるものの、地域振興券の使用促進を進めるとしている。まずメダルゲームではメダル貸出しに際し地域振興券で支払うと割引きサービスを行なう。

「なむこ屋総本舗」や「エンタテインメントグッズストア」（EGS）など物販店では、地域振興券を使うとポイントカードのスタンプを二倍にする。また直営ボウリング施設「ワンダーボウル」やカラオケの「パクパクハウス」でも、特別サービスを実施する。

セガ社「DC」ソフトで

ラリー共同参加

「セガラリー2」出荷を機に

セガ社は家庭用の「ドリームキャスト」（DC）用ゲームソフト「セガラリー2」が一月二十八日に出荷されたのに伴い、講談社「ヤングマガジン」と共同でラリーチームを結成。二月下旬に実施される第四十七回サファリラリーに参加すると発表した。

これは富士重工とスバルテクニカインターナショナルの協力を得て参加するもので、セガ本社でチームと実車を紹介した。参戦車両はスバル「インプレッサWRXタイプRA STiバージョンV」で、九六年のサファリラリーのグループNで優勝した上杉哲雄監督の下、優勝経験のある三好秀昌氏がドライバーとなる。コドライバーは大沢英道氏。

今年のサファリラリーは二月二十六―二十八日にケニア、ナイロビ周辺のサバンナを舞台に繰り広げられる。今回は距離が五百㌔㍍延び約三千㌔㍍となる。

セガ社・DC事業部の菅野広和部長は、「DC販売は好調で、当初の品不足も解消しつつある。ソフトもすでに十タイトル以上となった。『セガラリー2』は発売延期でプレイヤーに迷惑をかけたが、本日出荷になった。このゲームはネットワーク対戦ができるという特徴があり、人気を呼ぶと確信する」と語った。

セガ社がサファリラリーに共同参加するスポンサー料などは公表されていない。

業務用「セガラリー2」は九八年二月以来、世界で一万二千台出荷されている。

「セガラリー2」でサファリラリーに挑戦する三好秀昌ドライバーら

アルゼ、取引先の

ECJ子会社化

岡田氏所有パチスロ開発

㈱アルゼ（本社東京、岡田和生社長）は二月二日、岡田氏個人で一〇〇％所有していたエレクトロコインジャパン㈱（ECJ、本社東京、ジョン・スタジーデス社長）の全株式を取得、子会社にしたと発表した。買収金額は百四十二億二千三百万円。英国エレクトロコイン社とは無関係。

ECJは九一年八月設立のパチスロ機開発販売会社で、九八年三月期の売上高は約二百四十四億円。ECJの一〇〇％子会社である㈱エレクトロコイン（本社鳥取）にアルゼが部品を供給、同社とアルゼからECJが製品を仕入れ、アルゼにも販売するという仕組みになっている。アルゼからECJグループへの九八年三月期売上高は全体の二四％を占めるほど。

ECJの子会社化により、アルゼはパチスロ機の開発、製造、販売面での実質的統合を図るものと見られている。また別のパチスロ機メーカー、㈱瑞穂製作所は、岡田氏とその親族が所有していたが、九八年九月のアルゼの株式公開に伴い、ECJが一〇〇％子会社にしている。

なおアルゼは二月五日付で、TVゲームソフトメーカー、㈱セタの株式五八・一％を所有、子会社にしている。

コナミ、3月にかけ

DDR2で大会

ランキング上位者が進む

コナミは「ダンスダンスレボリューション」の二作目「同・セカンドミックス」が二月十六日出荷されるのを機に、「DDRセカンドミックス全国大会」を実施する、と二月五日発表した。

二月中旬から下旬までの間、全国のゲーム場で予選を実施、三月二十五日に東京で開かれる全国大会に進出する。予選では全国ランキング上位五十三名、都道府県上位一名（四十七名）、TGSでの上位三名の計百三名を選出する予定。

業務用カラオケの

AV電音が破産

民間の信用調査機関調べによると、エーブイ電子音響㈱（大阪市天王寺区上本町、山口芳男社長）が十二月二十一日大阪地裁に自己破産を申請、一月二十九日に破産宣告を受けた。負債は約四十億円。ゲーム機販売会社から八九年に分離独立した業務用カラオケ販売、リース会社。

また㈱アサカシステムリース（東京都立川市柴崎町、浅香敏男社長）が二月三日、東京地裁八王子支部へ和議開始を申請、八日に二回目不渡りを出した。負債は約二十一億八千万円。七五年設立の業務用カラオケ販売、カラオケボックス経営会社で、九八年三月期売上高は二十八億九千四百万円。

また㈱アミーワールド（東京都目黒区青葉台、笠井国雄社長）が二回目不渡りを出し、一月二十五日に銀行取引停止となった。負債約三億円。八四年設立のプライズ機用景品玩具などの販売会社。取引先の㈱メディアロボテックス倒産によるもの。

ナムコ「ワンダーエッグ」

期間延長3度目

2000年12月末までに

ナムコは東京・二子玉川にある都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」の営業期間を、二〇〇〇年十二月三十一日まで延長することになった、と二月九日に発表した。このため四月から「ワンダーエッグ3」として、二十一世紀開幕（二〇〇一年一月一日）までをカウントダウンする形で営業することになる。

「ナムコ・ワンダーエッグ」は九二年二月、五〇ヵ月（四年二ヵ月）間の期限付きで開園、九四年七月に「たまご帝国」を追加するなどして九六年五月までに、延べ四百万人以上の入園客を迎えるほどの人気を集めた。

このため第二期営業延長として九九年二月までの期限で、九六年七月にグレードアップした「ワンダーエッグ2」がオープンしたもの。第二期では「ビッグオーディション」開催や、西村知美さんのウェディングパーティーなどがあり、さらに盛り上がっている。

こうした固定人気のあることから、第三期として二〇〇〇年十二月までの延長が決まった。四月一―二日のみ休園し、新装した上で三日から再オープンする。

ナムコには「ワンダーエッグ」から発展、ビルイン型テーマパークとして九六年七月にオープンし、人気を集めている「ナンジャタウン」があり、「ワンダーエッグ3」とともにこうしたテーマパーク事業の大きな柱となっている。

新たに設けられたナムコの商品センター

ナムコが業務用の

商品センター開設

川崎・東扇島に倉庫を集約

ナムコは業務用ゲーム機の倉庫を統合、川崎市川崎区東扇島に「商品センター」を設け、物流システムを効率化することになった、と二月八日に発表した。「商品センター」は二月二十二日に業務を開始する。

これまで東京都大田区京浜島、川崎市東扇島などを中心に、近郊の倉庫を借りて製品を分散保管してきたが、製品のラインアップに伴い物流倉庫の使用量が増加してきており、分散している倉庫を一ヵ所に集約させることになったもの。物流コストの削減につながる。

「商品センター」では自社製品および他社製品を保管し、自社ロケおよび販売先にゲーム機などを配送する。建物は小林運送㈱所有で、敷地五千平方㍍の七階建て（地下一階）、延べ床面積一万三千平方㍍ある。

ナムコ商品センター＝川崎市川崎区東扇島二十六の五、☎（044）270-3870。

JAPEA、理事会

重点項目加える

会員減少で対策を模索

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は一月八日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第八十九回理事会を開き、六月の通常総会に向けての事業計画案など検討した。三名委任を含む十二名の理事と一名の監事が出席した。

事業計画案はこれまでのものに、安全管理体制の強化、事故の未然防止対策の活動を重点項目とし、「日常点検を確実に励行する」を加えることで了承された。通常総会は六月二日、東京で開催する予定。

技術委員会で新たに佐原酒哉氏（朝日科学模型遊園）が委員となった。関西支部の業務をこれまでどおりジェイ・アール・イーに委託することになった。

正会員だった㈱アトマスが退会、㈱ファミリーランドも退会扱いとなった。このところ退会が相次いでいるため、九九年度から二年間会費を減額したらどうかとの案があり、二月十九日の臨時理事会で検討することになった。

東京都昇降機安全協議会にJAPEAから派遣している理事について、これまでの山田俊夫氏（トーゴ会長）が辞任、山田數夫氏（同社長）が代わりに派遣されることになった。

以上のほか、昨年十一月に実施した遊戯施設安全管理講習会、会員懇談会などの報告があった。

事務所移転

パワー・リンク㈱＝東京都北区田端二丁目三の十六、岩本ハイツ203、☎3824-7511、西川富士男社長。同・倉庫＝埼玉県八潮市八潮二の二十五の一、☎（0489）97-7231。

㈱モリタ＝東京都世田谷区用賀二丁目三十九の十七、第三ベルハイム601、☎3708-8171、相馬達盛社長。

㈱アピエス＝大阪府東大阪市川俣三丁目一の四十、☎6784-4351、森本登社長。

㈱セガ・エンタープライゼス・鹿児島営業所＝鹿児島市東開町五の十二、☎（099）268-5452。

人事異動

コナミ

（2月18日）CSソフト事業本部プロモーション企画部長、日吉孝夫▽同商品企画部長（CSソフト事業本部プロモーション企画部長）酒井雅人

論潮

音楽系ゲーム

低迷の底を這うようなゲーム場であるが、コナミの音楽系ゲーム機を導入したら急に生き返った——と言うオペレーターは多い。音楽系は家庭用ソフト「パラッパラッパー」から表面化し、業務用で「ビートマニア」、「ダンスダンスレボリューション」と幅を広げた。

朝日新聞社「アエラ」昨年十一月十六日号では、二十八歳の女性コンピュータープログラマーの「運動音痴の運動嫌いなのに、やったらできちゃった。（……）格闘技ゲームは嫌いだったのでしばらくゲーセンは来なかった。久しぶりに熱くなれるゲームに出会った」との発言を紹介している。こういうゲームが欲しかった、というわけだ。

こういう音楽系ゲーム機の開発はそう容易ではないと見えるが、プレイヤーに求められるゲーム性はそう深くない。画面の指示どおり、リズムをとって操作（DDRではステップを踏む）するだけで、操作の難易度が次に課題になる。

ゲーム性と言えばその奥行きの深さが求められるということが、長い間課題になっていたが、ゲーム場で短時間に多くゲーム料金を支払ってもらうには、そんなことを言っても始まらない状況が続いている。ゲームの奥行きを求めるなら、家庭用やPCゲームのロールプレイング（RPG）やシミュレーション（模擬操縦という意味でなく戦略進行という意味）などのほうが、よほど深くなる。しかも家庭用、PCゲームは業務用のレベルまでグラフィック、スピードを向上させてきた。

業務用は家庭用やPCゲームでできないハイレベルのゲームを提供してきているだけに、開発方向としてはかなり追い詰められているとも言える。しかし音楽系ゲームは、まだ業務用で手がけていない分野が残されていることを示した。ひょっとするともっと、こうした未開拓の分野はあるかも知れないのである。

海外市場ではなお可能性の少ない音楽系ゲームだが、その功績はやはり大きいと言える。

AOU99アミューズメントエキスポ 出展内容

AOU99エキスポの展示内容を、分野別に新製品を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機分野のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設・乗物機、⑤AM自販機、⑥部品・景品・その他――を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新作は太字で示しました。（編集部）

TVゲーム機

ゲームジャンル多様化 新タイプ開発の試みも

TVゲーム分野は今回も多数の新作が発表されたが、とくに新機軸となるような話題作は見当たらなかった。しかしながら、コナミのギターとドラムの演奏シミュレーションゲーム機、セガ社の本格的な旅客機操縦ゲーム機などに人気が集まった。またスコープ画面をのぞき込んでプレイするコナミのガンゲーム機とナムコの潜水艦ゲーム機、タイトーのラジコン操作を採用したレースゲームなどが注目された。

これまで中心となっていた格闘ゲームは四社が五タイトルを出品したにとどまり、ゲームジャンルが多様化する傾向を示した。とくに今回は空中戦やガンゲームなどシューティングゲームが急増した。

ハード面では画像技術は向上し続けており、CG画像が主流となっている。ナムコとタイトーがバージョンアップさせた新CG基板によるレースゲームを発表した。

写真はSNKの小間で参考出品された「WAR」（右）、「ハイドロサンダー」25インチ型（下）と同39インチ型（右下）

上の写真はSNK「餓狼伝説ワイルドアンビション」の展示部分のようす

アタリゲームズ社

五機種の新CGゲーム機を参考出品した。

「**WAR**」＝火災砲など大型銃で敵兵をやっつけていくバトルゲーム。レバーで画面を三百六十度スクロールさせ、五つのボタンで進行方向を決めながら敵を探し、レバーのトリガーで発射するという複雑な操作方法になっている。キャラは四人から選択。四人まで通信プレイ（対戦または協力）が可能。キャラのレベルを保持したまま次回プレイができるパスワード方式を採用。

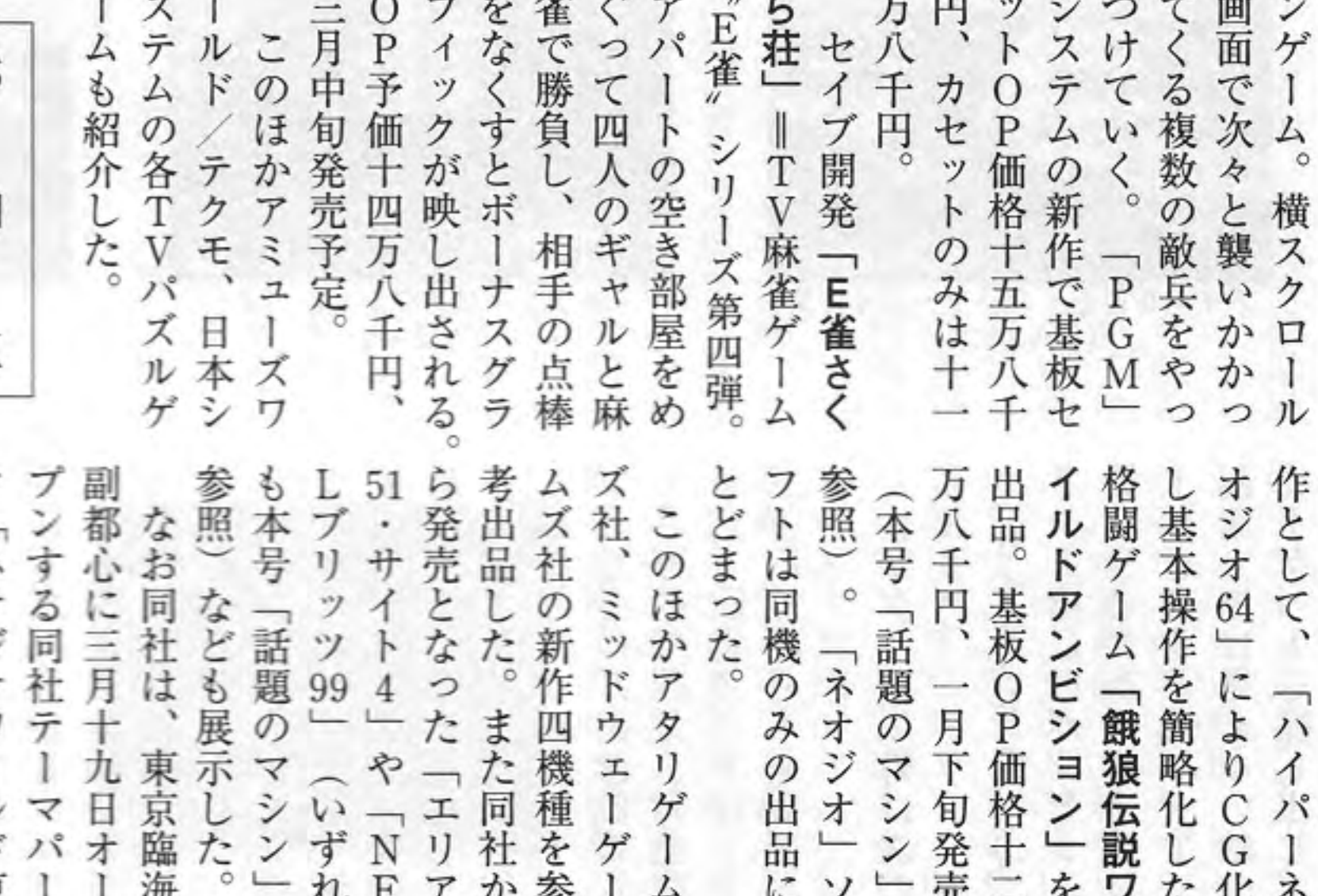
「**ロードバーナーズ**」＝体感バイクレースゲーム。バイクキャラ六種のほか隠れキャラもある。コースは四種類で、パリやワシントンなどの街中や郊外を走行。スピード感がある。

以下三機種はミッドウェーゲームズ社製。「**ハイドロサンダー**」＝ハイテク高速ボートで近未来の水上コースを疾走するゲーム。ハンドルとスロットル（前後進可能）、ジャンプボタンを駆使。制限時間の延長アイテムもある。39インチと25インチ型の二タイプのコックピット型で展示した。

「**NBAショータイム**」＝全米プロバスケットボールをモチーフにしたバスケットボールゲーム。NBAの各チームから五人の選手が登場。コスプレの演出によるショータイムがある。四人同時プレイが可能なアップライト型で展示。以上四機種はSNKも参考出品した。

右側の写真はアタリゲームズ社の小間で、上は体感CGバイクレースゲーム機「ロードバーナーズ」、下は二人用CGゲーム機「インベージョン」などの展示のようす

上の写真はエイブルの小間で「バトルクレイド」や「E雀さくら荘」などTVゲーム機の展示部分、左の写真はアトラスの小間で「バスト・ア・ムーブ」をずらりと並べて展示した部分のようす

「**インベージョン**」＝二人用ガンゲームで、備え付けの銃が目立つ銀色で大きい。宇宙からの侵略者を次々とやっつけながら、地球人を救出する。各ステージの指令を達成できなかったり、民間人を撃つとライフが減る。

アトラス

CGキャラをダンスさせる二人用リズムアクションゲーム機「**バスト・ア・ムーブ**」（本紙第580号参照）を出品。二月十九日発売となった。製造を担当したナムコも、アトラスの同機展示部分の向かい側で出品し両社でアピールした。

いずれもカプコンの小間にて、上は「ストリートファイターIII・サードストライク」の展示部分、左は同ゲームキャラのコスプレ、下はイメージ画像で紹介された次期新作「ストライダー飛竜」（仮称）のデモ画面の一部

エイブル

エイティング製「**バトルバクレイド**」＝縦画面、縦スクロールのシューティングゲーム。連射とため撃ち、ボンバーを駆使するほか、アイテムで武器のパワーアップや護衛オプション機の装備などができる。レベルに合わせた三種類のコースから選択できる。基板販売で価格未定、四月上旬発売予定。

アルタ／エイブル「**三国戦紀**」＝"三国志"をもとにした武器アクションゲーム。横スクロール画面で次々と襲いかかってくる複数の敵兵をやっつけていく。「PGM」システムの新作で基板セットOP価格十五万八千円、カセットのみは十一万八千円。

セイブ開発「**E雀さくら荘**」＝TV麻雀ゲーム"E雀"シリーズ第四弾。アパートの空き部屋をめぐって四人のギャルと麻雀で勝負し、相手の点棒をなくすとボーナスグラフィックが映し出される。OP予価十四万八千円、三月中旬発売予定。

このほかアミューズワールド／テクモ、日本システムの各TVパズルゲームも紹介した。

SNK

"餓狼"シリーズの新作として、「ハイパーネオジオ64」によりCG化し基本操作を簡略化した格闘ゲーム「**餓狼伝説ワイルドアンビション**」を出品。基板OP価格十二万八千円、一月下旬発売（本号「話題のマシン」参照）。「ネオジオ」ソフトは同機のみの出品にとどまった。

このほかアタリゲームズ社、ミッドウェーゲームズ社の新作四機種を参考出品した。また同社から発売となった「エリア51・サイト4」や「NFLブリッツ99」（いずれも本号「話題のマシン」参照）なども展示した。

なお同社は、東京臨海副都心に三月十九日オープンする同社テーマパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」の招待券（入園無料）を配布した。

写真はいずれもコナミの音楽シミュレーションゲーム機の展示部分で、右は「ドラムマニア」と「ギターフリークス」の演奏プレイ、下は「ダンスダンスレボリューション2ndMIX」と「ビートマニアIIDX」の展示。いずれも異なる二機種を接続し同じ曲をそれぞれプレイするシステムキットもあることを紹介

右の写真はコナミの小間で、魚釣りゲーム「フィッシャーマンズベイト」（左）と「グラディウスIV・復活」の展示

右の写真は画面では見えない敵を銃の望遠鏡で探して狙撃するコナミの新ガンゲーム機「サイレントスコープ」

カプコン

「CPシステム」の新作を二機種披露した。

「**ストリートファイターIII・サードストライク**」＝「CPSIII」"ストIII"シリーズ新作。"春麗"ら前作キャラ十五人に、自在に形が変化する人造生体ボディーや空手少女など四人を加え総勢十九人に増えた。対戦内容を総合的に評価し勝敗を決める新ルールやシステムを採用。価格未定、春ごろ発売予定。

「**ギガウイング**」＝「CPSII」。横画面、縦スクロールのシューティングゲーム。敵が発射した弾をそのまま跳ね返して敵にダメージを与えるという新しい攻撃方法を採用したのが大きな特徴。これにより得点が急増しハイスコアが一兆点以上になる。OP価格十一万九千円、三月中旬発売。

また次期新作アクションゲームとして「ストライダー飛竜」（仮称、使用基板未定）のイメージ画像を紹介した。

コナミ

音楽シミュレーションゲームの新作五機種を披露。このジャンルの同社ゲーム機を"ビーマニシリーズ"と呼び充実させつつある。

「**ドラムマニア**」＝ヤマハのサイレントセッションドラムを使った五つのドラムパッドを、備え付けの二本のスティックで画面の指示どおり叩くとともに、一つのフットペダルでバスドラムを鳴らすという本格的なドラムシミュレーションゲーム機。一人用。価格、発売日とも未定。

「**ギターフリークス**」＝ギターシミュレーションゲーム機で二人用。ギターをデザインした備え付けの操作部分を抱え、三つのボタンを押し（弦を押さえる）レバーを下へ引く（ピックで弦を弾く）。同社出荷価格百二十四万円、三月中旬発売予定。以上二機種を接続し、三つの曲のドラムとギターのパートを各プレイヤー

写真はいずれもジャレコの小間で、上はリズムと映像切り替えを操作する音楽シミュレーションゲーム機「VJ」、左はTV麻雀ゲーム「アイドル雀士・スーチーパイIII」の展示

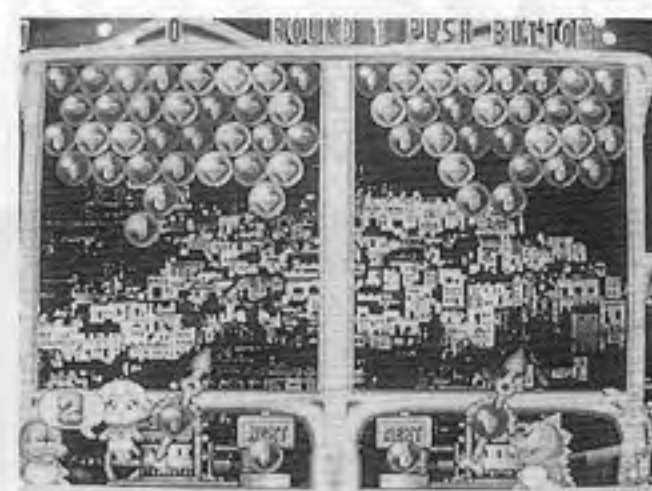
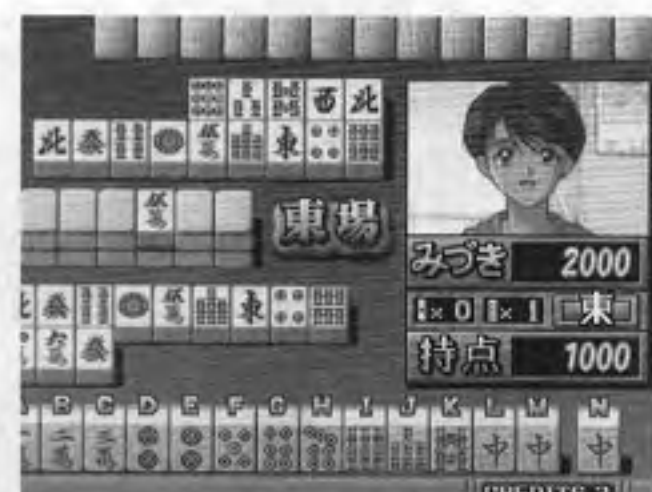
右の写真はサミーの小間にて、TVパチンコゲームのバージョンアップ版「セクシーリアクション」の展示部分

AOUエキスポで話題のＴＶゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

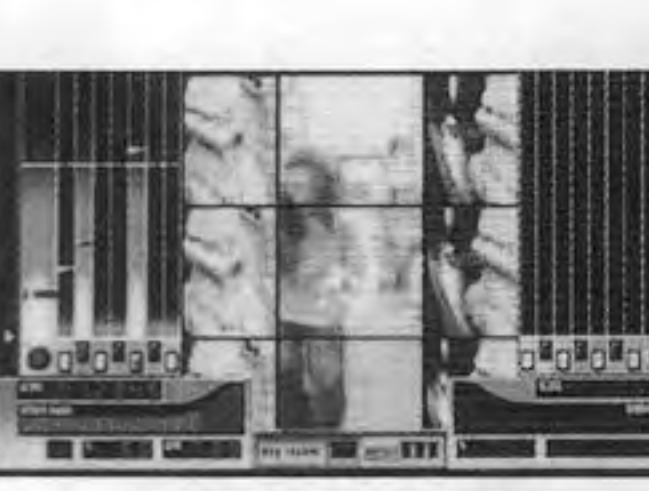
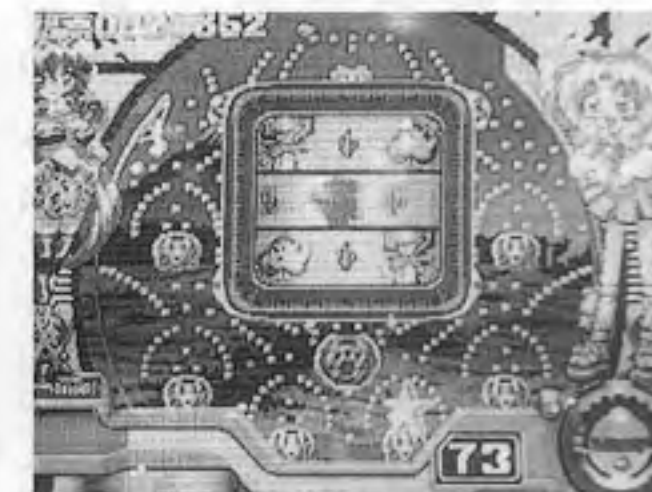
バリアントシュバンザー（セタ／ビスコ）　バトルバクレイド（エイティング）　500GP（ナムコ）　ロジックプロアドベンチャー（アミューズワールド／テクモ）　RCでGO!（タイトー）

五月陣戦　3（セタ／ビスコ）　パカパカパッション　2（プロデュース／ナムコ）　サブマリンズ（ナムコ）　サラリーマン戦果（アルトロン／テクモ）　バトルギア（タイトー）

アルティメットレース（ミッドウエストAM社／船井ヒューコム）　人鳥流（日本システム）　アングラーキング（ナムコ）　ギャルズパニックＳ２（カネコ）　スーパーパズルボブル（タイトー）

クルセイダーズ（アスパイア／漫充堂）　スーパーリアル麻雀ＶＳ（セタ／ビスコ）　ファイナルハロン　2（ナムコ）　恋愛クイズ・ハイスクールエンジェル（ナムコ）　おてなみ拝見（サクセス／タイトー）

ゾンビリベンジ（セガ社）　ギターフリークス（コナミ）　サイレントスコープ（コナミ）　ストリートファイターⅢ・サードストライク（カプコン）　WAR（アタリゲームズ社）

対戦パズル・クルットストーン（セガ社）　ドラムマニア（コナミ）　フィッシャーマンズベイト（コナミ）　ギガウイング（カプコン）　ロードバーナーズ（アタリゲームズ社）

ジャイアントグラム・全日本プロレス2（セガ社）　ポップンミュージック　2（コナミ）　ビートマニアⅡＤＸ（コナミ）　三国戦紀（アルタ／エイブル）　ハイドロサンダー（ミッドウェーゲームズ社）

アイドル雀士・スーチーパイ　Ⅲ（ジャレコ）　セクシーリアクション　2（サミー）　ＤＤＲセカンドミックス（コナミ）　E雀さくら荘（セイブ開発）　ＮＢＡショータイム（ミッドウェーゲームズ社）

が担当し演奏するセッションプレイもできることをアピールした。

「ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス」‖曲数を前作の二倍以上に増やし、二人プレイの場合に自分のオリジナルステップを相手にプレイさせて競うモードなどを追加。OP価格百四十八万円で二月十六日発売。改造キットは二十九万八千円で三月十日発売となる。

「ビートマニアⅡDX」‖40インチワイドモニターを搭載し、鍵盤が七つに増えたほかエフェクターやボリュームを操作できるフェーダー、音のピッチが変わる大型ターンテーブルなどを装備し、従来シリーズを大幅にグレードアップしたもの。同社出荷価格百九十四万円、三月発売予定。

以上二機種も通信接続し、「ⅡDX」の曲でもダンスプレイができるようにした「DDRクラブキット」（出荷価格九万五千円で三月発売予定）も紹介した。

「ポップンミュージック2」‖アニメ音楽や演歌、アジアンテクノなど新しく十二曲を追加し、多人数プレイモードも加えるなどバージョンアップしたもの。出荷価格六十八万円で四月上旬発売予定。改造キットは二十三万円で四月下旬発売となる。

音楽ゲーム以外は次のとおり。

「サイレントスコープ」‖一人用CGガンゲーム機。ライフルの望遠スコープをのぞき込み、TV画面上では見えない敵やターゲットを探し出して狙撃するという新趣向のシステムを採用したもの。タイマー制。参考出品。

「フィッシャーマンズベイト」‖トローリングをモチーフとした魚釣りゲーム。専用のリール型コントローラーを使用。ミディ型を高くした新タイプのミニアップライト型キャビネットに組込んで展示。価格、発売日とも未定。

「グラディウスⅣ・復活」‖「グラディウスⅢ」（八九年）から十年ぶりに発売されたシリーズ新作。横スクロールシューティングゲーム。基板OP価格二十八万八千円で二月四日発売（本号「話題のマシン」参照）。

サミー

TVパチンコゲームの続編**「セクシーリアクション2」**を出品。これはデートの邪魔をする女の子キャラを、パチンコの勝負によりやっつけていくという設定で、画面に出てくる星に玉を当てるとハート玉が出現し大当たりになるなどフィーチャーが多彩になった。発売日未定。

なお「ナオミ」基板による同社格闘ゲーム「ギルティギア2」は開発中のため出品されず、九月AMショーで披露することになった。

ジャレコ

操作指示画面一つと実写撮り込み画面三つにより音楽と映像切り替えを行なうビジュアルジョッキーゲーム機**「VJ」**（本紙579号参照）を大きくアピールした。

また「ナオミ」基板を使いグレードアップした麻雀ゲーム**「アイドル雀士・スーチーパイⅢ」**を出品した。グラフィックを向上させ新キャラを追加。発売日未定。

セガ社

「ナオミ」基板を使ったTVゲームの新作を六タイトル披露した。

「エアラインパイロッツ」‖ジェット旅客機の飛行シミュレーションゲームで、連続した三画面によるDX型を出品（1めん記事参照）。

「クレイジータクシー」‖タクシーを運転して客を乗せ目的地まで自在に走るという新タイプのドライブゲーム機。標準価格九十万円で二月下旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

「ゾンビリベンジ」‖銃と格闘技でゾンビを倒していくアクションゲーム。プレイヤーの操作で画面を全方向へスクロールさせながら進んでいき、点在する隠し部屋で特殊武器の入手もできる。基板キット標準価格二十八万一千二百五十円で二月下旬発売。

「ダービーオーナーズクラブ」‖馬を育てて調教しレースに出場させるゲーム。馬を育てるのはサテライト（計八つ）のTV画面で行ない、レースは前方の大画面（50インチプロジェクター二つ）で展開。育てた馬のデータをカードに記録し他の店の同機でも使える〃オーナーズカード〃システムを採用。参考出品。

「ジャイアントグラム・全日本プロレス2」‖ジャイアント馬場のキャラなどが登場するプロレスゲームで、タッグマッチもできる。なお家庭用「ドリームキャスト」の携帯

左の写真はJALのジャンボ旅客機を操縦するセガ社「エアラインパイロッツ」の展示のようす

左は顔写真も払い出すTVクイズ機「ストリート王決戦!!」の展示

右は馬を育ててレースに出すセガ社「ダービーオーナーズクラブ」で右側にカード差し込み口がある

右の写真はセガ社の新ドライブゲーム「クレイジータクシー」の展示

左と下の写真はいずれもラジコンカー走行をモチーフにしたタイトー「RCでGO!」。独特のコントローラーを使う

上の写真は新タイプ基板によるタイトーのドライブゲーム機「バトルギア」の展示で、レースクイーンのコスプレとともにアピールしているようす。右は同社パズルゲームシリーズの新作「スーパーパズルボブル」の展示

AOU近畿地区協、地域との懇談会開催

ゲーム場のあるべき姿 カプコンが新しい試み

地域側は、少年に声をかけ注意してほしい 業界側は、少年への対応は一定の限度内で

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は一月十九日、大阪・森の宮のKKRホテルで「地域の皆様とアミューズメント業界との懇談会」を開催した。

これは大阪の学校やPTA、補導センター側と業界側が、ゲーム場での青少年問題を中心に「ゲームセンターはどうあるべきか」をテーマに、パネルディスカッション形式で意見を交換したもので、パネラーには一般プレイヤーも二人加わった。参加無料で同協議会傘下の店舗経営者および管理者ら七十六名が参加。また青少年を守る母の会から数人が出席した。なお業界外の人にゲームの楽しさを知ってもらおうと会場にTVパズルゲーム、TVガンゲーム、シール機の三台が設置された。

パネラーは次のとおり。

梅田補導センターの秋元茂樹センター長、大阪青少年を守る母の会の田中夏美代表、大阪市立中学校教育研究会の菊岡延介会長、㈱カプコンの辻本憲三社長と店舗企画運営チームの川原整チーム長、大阪教育大学院生の阪木啓二氏、フリーターの坂谷敦子氏。コーディネーターは、メディア関係に携わっているこ・めでぃあセンターの広瀬正彦主宰が務めた。

川楠俊太郎会長

川楠会長が挨拶し「私たちは、ゲームを通じて世の中に役立っていこうと頑張っている。ゲーム業界は発展とともに社会的影響力も出てきて、同時にさまざまな問題も起きてきている。世の中に受け入れられない商売は発展するはずがなく、それらの問題をクリアしないことにはこれ以上の発展も望めない。そこでゲームセンターのあり方について率直な意見を聞き、今後の運営に生かしたいという趣旨で、この懇談会を開いた」と述べた。

懇談会では、店舗内での青少年への注意やふだんから声をかけるなどの店側の対応が話題の中心となった。その中でカプコンは、たまり場やお金の使いすぎなどの問題を解決するとともに売上げも上げるためのひとつの試みとして、新しい運営形態による実験店を紹介し注目された。その内容と懇談会で出された意見の要旨は次のとおり。

新形態の店舗提案

カプコンの実験店は、新潟県三条市や茨城県内の既存直営店四店と米国カリフォルニア州サンノゼの一店を、昨年十二月に新形態に切り替えたもの。入場料制（二百円）で数十台の無料（フリープレイ）コーナーを設け、有料ゲーム機はトークン制を採用。百円でトークン六枚を貸し出し、TVゲームなどアーケードゲーム機はトークン一枚で一ゲーム（約十七円、米国では五セント）プレイできる。メダルゲーム機はメダル一枚五円で貸し出している。店内は禁煙で（喫煙所は店外にある）、授業時間帯の中高生や好ましくない人は入場させないなど客を選ぶ独自の入場制限も設けている。

同社ではこの運営に変えた結果、たまり場化や少年の喫煙、お金の使い過ぎなどの問題がなくなるとともに、客層も若者から家族連れ中心に変わり来客数が急増しており、「きちんとした器を作り、その中身を改善すれば人は集まってくることが分かった。従来、不特定多数の人を自由に出入りさせて利用客を増やせばよいものと誤解していた」としている。

辻本社長は、「今ゲーム場は、客層がマニア中心となって大衆から離れ、繁華街でしか成立しないような特殊な産業になりつつあることに危機感を持ち、昨年からゲーム場運営を根本的に見直そうと模索している」とし、同じ機械を同じ料金で自動販売機のように設置し、投入金額だけを考える運営を改めること、人気ゲーム機に頼らないこと、対象客を絞っての入場制限や、成人向けとファミリー向けなど客を区別すること、その上でゲームが下手な人でもお金を注ぎ込まずに楽しめる運営方法を考えること——などの考え方を説明し、「従来のゲーム場に対する客の価値感を変えていく方向で実験している。すべてのゲーム場が同じ運営方法では、将来的に淘汰され社会性もなくなっていく。業界は今、機械に頼らず運営方法を工夫し、いろいろな面から改善を加え、ゲーム人口の底上げを図っていかなければならない時に来ている」と語った。

上はパネラーで（左から）カプコンの川原チーム長、辻本社長、プレイヤーの坂谷氏、阪木氏、中学教育研の菊岡会長、母の会の田中代表、補導センターの秋元氏、右側は懇談会のようす

地域側と業界の意見

パネラー各氏の主な発言内容は次のとおり。

秋元氏　警察ではゲームセンターを有害環境ととらえている。ただしこれはゲームセンターの存在そのものやゲームで遊ぶことに問題があるという意味ではなく、不良のたまり場など補導の対象となる子どもが集まりやすい場所だということだ。しかし店長が子どもに声をかけ注意するなど補導の必要がない良い店も多い。少々の問題はあっても業界が健全性を地域にアピールしていけば風営法から外れる要素はある。ダンス教授所は業界が懸命に健全性を社会に訴えたから、今回の風営法改正で外された。またゲームセンターは行き場のない子どもたちの受け皿ともなっているので、自信を持って運営してほしい。

田中氏　小規模で入りやすい店に少年がよくたむろしており問題が多い。一店に一人は少年に注意できるようなある程度の年代の人を置いてほしい。できれば授業時間帯は店を閉めるなど営業時間を考えてはどうか。私は業界の健全化への努力をこの懇談会で初めて知った。今後、家庭と学校、地域が協力し合うことが必要だが、まず親の姿勢を変えるべきだと痛感した。

菊岡氏　問題児童が見つかるケースが多いのがゲームセンターなので、好ましいとは言えない。若者だけでなく年輩者も気軽に入れる店にして、大人と子どもが会話し良い関係を作っていくことが大事だ。AOUが青少年健全育成に努力しているそうだが、その姿を学校やPTAは知らない。業界の考え方と活動が示されれば、私たちも生徒に全面禁止でなく良い店を選んで行くようにと指導もできる。

辻本氏　ゲームセンターは遊ばせて稼ぐもので、少年の教育まで要求されると困る。最低限のモラルは守り声もかけるが、注意すると反発し刃傷ざたになるなど一定限度を超える場合は警察の仕事になる。それを問題を起こしたからゲームセンターが悪い所と言われるが、私たちにそこまでの責任はない。親、学校、警察、ゲームセンターの責任分担を明確にし区別して考えるべきで、何もかもゲームセンターに持ち込まれても困る。もし放課後に子どもが安心して遊び、マナーも学べる場所が必要と言うなら、ゲームセンターがその役を担い、アフタースクール的な場所とすることも今後の業界のひとつのあり方として考えてみてもよい。ただしそれには地域の協力と国の援助、風営法規制の撤廃などが必要だ。

川原氏　一定限度を超えた少年の問題は警察に通報するが、通報するとPTAに問題がある店と見られる。しかし本当に問題があるのは通報しない店だ。PTAはそういう問題の店に子どもを入れないようにすることにも注意を払ってほしい。

またプレイヤーの二氏はゲームファンとしてではなく、ゲーム場に対する感想を客観的に述べたにとどまった。

以上のほかAOUの谷本彰専務が、「風営の一〜七号は営業そのものに問題があるもの、八号のゲームセンターは賭博や青少年のたまり場など問題を起こさないよう規制したものなので、私たちはその趣旨に沿って努力している。ただ機械数台の店から大型店まであるので一律にはいかないが、社会的責任を果たす意味でもいかにあるべきかについて勉強を続けている」と語った。

上はカプコンの川原氏が実験店をビデオで紹介しているようす。下はシール機を試す母の会のメンバー

左の写真はテクモの小間にて、下は「デッド・オア・アライブ2」（左）と「ギャロップレーサー3」のデモ画面

情報端末「ビジュアルメモリー」も使えるようにしたもので、家庭用の同名ソフトでレベルを上げたキャラを業務用でも使用できる。価格未定、四月下旬発売予定。

「対戦パズル・クルットストーン」＝パズルゲーム。積み上がっていく石（立方体で側面の色が異なる）のうち、回転させて側面の色を隣接する石の色に揃えて消していくもので、従来の落ち物パズルとは一味違うゲーム。基板標準価格二十三万五千円で三月中旬発売。

以上のほか、「ST-V」によるクイズゲームで、ファッションやメイク、ブランドなどの知識が問われ、終了後、顔写真を撮影した〝認定証〟をプリントアウトする**「ストリート王決定戦!!」**（価格未定、三月末発売予定）、「モデル2」による彩京製横スクロールシューティングゲーム**「パイロットキッズ」**（二月中旬発売、本号「話題のマシン」参照）を出品した。

タイトー

TVゲームの新作を四タイトル発表した。

「バトルギア」＝新CG基板「タイプZERO」によるドライブゲーム機。国内自動車メーカー六社の市販二十一車種を採用し、その特性も再現。トップ成績のプレイヤー車が登録され、次のプレイヤーの相手車種となりゴーストカー（半透明）として登場する。また表示ページのランキングに登録することもできる。価格未定、三月発売予定。

「スーパーパズルボブル」＝「Gネット」ソフトでシリーズ新作。二人協力モードのほか、巨大および極小バブル、消せない壁ブロックを消すバブルなど多くの新フィーチャーを追加。価格未定、三月発売予定。

「RCでGO!」＝「Gネット」ソフト。ラジコンカーをモチーフにしたドライブゲーム。ラジコン操作を模した専用コントローラーを握り、トリガーでアクセル、ダイヤル式スイッチで方向を操作し、画面上の自動車をコースに沿って走らせる。価格未定、六月発売予定。

サクセス開発**「おてなみ拝見」**＝「Gネット」初のサードパーティーによるもの。将棋、囲碁、花札、ポーカーなど六種類のゲームから選択。「Gカード」OP価格九万八千円、二月下旬発売。

テクモ

縦横の数字を合わせてマス目を塗りつぶしていくTVパズルゲームで「TPS」システム第六弾となるアミューズワールド／テクモ**「ロジックプロアドベンチャー」**、また落ちてくる課長、部長、社長の顔ブロックをボタンで受け取めながら実績を積み重ねていくという「ST-V」ソフトのアルトロン製**「サラリーマン専科」**、台湾ウーチン社製ミニゲーム「メガタッチ」などを出品した。

またデモ画面で「ナオミ」による同社「デッド・オア・アライブ2」、「TPS」ソフトの「ギャロップレーサー3」ほか他社製品三タイトルを紹介。

トーワジャパン

線で囲みエリアを広げてギャルを出現させる陣取りゲームで、ギャルが変化するアイテムやミニゲームなどを加えたカネコの「スーパーカネコシステム」ソフト**「ギャルズパニックS2」**を紹介。

写真はいずれもナムコの小間で、上は新基板による「500GP」、右側はさおを持ってリールを巻き上げる「アングラーキング」（左）と潜望鏡をのぞき込んで画面遠方の敵艦に魚雷を発射する「サブマリンズ」のそれぞれ展示のようす

ナムコ

「500GP」＝新CG基板「システムスーパー23」による本格的な体感バイクレースゲーム機。五百CCクラスのWGP世界選手権をモチーフとし、実在ライダーのデータによるバイクとの競走もできる。前かがみのポーズをとるとハンドル部に取り付けたセンサーが感知し、実際の運転と同じように空気抵抗が減ることになり最高速度がアップするというシステムを採用したのが大きな特徴。価格二百二十九万円、三月上旬発売予定。

「アングラーキング」＝同新基板使用の魚釣りゲーム機。エアーコンプレッサー内蔵のリールコントローラーでリアルな引きの反力がある。釣るのは二・十㌔の巨大魚で迫力がある。価格百六十万円で三月上旬発売。

「ファイナルハロン2」＝同新基板使用の騎乗ゲーム機。新しい馬を加えレースごとに天候が変化するなどバージョンアップ。価格二百五十万円、改造キットOP価格二十九万八千円で三月発売。

「サブマリンズ」＝潜望鏡をのぞき込んで左右へ回し、「システム12」によるCG画面を三百六十度スクロールさせながら、敵艦に魚雷を命中させ撃沈する潜水艦ゲーム機。海上と海中のステージが展開。価格未定、六月発売予定。

「ガンバァール」＝二人用ガンゲーム機。七十二種類のミニゲームがある。二月下旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

「恋愛クイズ・ハイスクールエンジェル」＝クイズ形式で恋愛を進め、答えによってプレイヤーの性格が変化し、その性格に合う女の子（計四人）とカップルになる。基板OP価格十七万八千円、三月下旬発売予定。

プロデュース／ナムコ**「パカパカパッション2」**＝点滅したカラーチップと同じ色のボタンを音楽に合わせ叩いていくゲームのバージョンアップ版。タイマー、二人協力プレイ、新曲などを追加したもの。発売日未定。またアトラス／ナムコ**「バスト・ア・ムーブ」**も展示。

写真上は日本システム、下は新作3タイトルを参考出品したビスコの小間

日本システム

ペンギンのキャラが階層状を基本とした画面内を動き回り、爆弾を使いユニークな敵キャラをやっつけていくコミカルアクションゲーム**「人鳥流」**（じんちょーる）を参考出品。またボウリング形式でカラーボールを同色ピンに当てて消すパズルゲーム**「パズルDEボウリング」**（本号「話題のマシン」参照）を展示。

ビスコ

セタ「アレック64」基板によるセタ開発の三タイトルを参考出品した。

「バリアントシュヴァンツアー」＝縦画面、縦スクロールのCGシューティングゲームで、謎の生物群を撃破していく。レバーで発射方向を操作できる〝バリアントショット〟で敵と融合しその敵の武器も使用可能となるのが特徴。

「五月陣戦3」＝TV将棋シリーズ三作目。定跡が豊富になり、コンピューター側の指しが早くなって待ち時間がなくなった。六人の女性キャラと対局し、キャラにより異なるストーリーが展開。学園とメトロポリスの二つのステージがある。

「スーパーリアル麻雀VS」＝シリーズ八作目。二人同時対戦プレイモードを追加し、負けた方のパートナーギャルがデモ演出する。

船井ヒューコム

PCソフトを使った米国ミッドウェストAM社のコックピット型CGドライブゲーム機**「アルティメットレース」**を参考出品。これは電話回線でソフトをグレードアップさせるシステムも搭載。

漫充堂

アスパイア開発格闘ゲーム**「クルセイダーズ」**を参考出品。キャラは五人。アイテムも使い数人の異星人と戦う。

上はTV機も出品した船井ヒューコム、下は漫充堂の小間のようす

【TVゲーム以外の展示内容は次号に掲載】

SNK

何ッ?! また、やつらが・・・!

METAL SLUG X™

© SNK 1999

そう、また熱いやつらがやって来る!

今度のメタルスラッグはパワーアップアイテム大増量!
これまでイタイ目にあわされた、カタい敵キャラに未体験の破壊兵器をお見舞いだ!
跳ぶ! 撃つ! 避ける! 王道アクションゲーム「メタルスラッグX」、ネオジオから堂々発進!!

NEO GEO®

※画面写真は開発中のものです。 NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(6339)3311(大代表)	
大阪販売部	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(6339)5588	FAX.06(6338)9506
名古屋販売	〒465-0093	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812-0042	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760-0066	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.087(823)3371	FAX.087(823)0920
		1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.	TEL.(81)6-6339-5577	FAX.(81)6-6338-7175
広島販売	〒731-0138	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
東京販売部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
仙台販売	〒983-0043	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007-0848	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446

ネオプライズシリーズ

電車でGO! トレトレトレイン

●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz)●消費電力 170W ●寸法 850(全幅)×900(奥行)×1720(高さ)[mm] ●総重量 130kg

「電車でGO!」は(株)タイトーの商標です。

製造元 株式会社 インタージオ
販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

ビデオゲーム

ラジカルバイカーズ

●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz)●消費電力 170W ●寸法 850(全幅)×1000(奥行)×1900(高さ)[mm] ●総重量 150kg

TM&©1998Gaelco.All rights reserved.Licensed to Atari Games Corporation.

販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国TOIC社が
英国ATEI買い取り
売却でメリットがあるとBACTA

射幸遊技機展として世界的に有名な英国ATEI（アミューズメント・トレーズ・エキシビション・インターナショナル）が、米国の複合企業であるザ・オフィシャル・インフォメーション社（TOIC、本社ニューヨーク、イアン・トーマス社長）に買い取られることになった。

英国ATEIは、英国の遊技機業者団体BACTAの子会社、ATE社（マーチン・バーリン会長）が企画、運営しているもので、好業績を挙げている。ATEIにはカジノ関係のICE、遊園施設関係のLPASという展示会が付属しており、これら展示会をそっくりTOIC社が買い取ることで合意、TOIC社とATE社が二月四日、共同発表した。

ATE INTERNATIONAL LONDON JANUARY 26 27 28 1999

買収条件などは三月末まで公表されないが、千四百万ポンド（約二十八億円）前後になるもよう。

実質的に業者団体の主催する展示会が売買の対象になることは、日本人には奇異と映るかも知れないが、事実である。BACTAはATEIをセットで売却しても、協会にとってメリットが大きく、また協会活動にプラスになる――と説明している。

ATEIはAM機関係の展示会では、今やIAAPAに次ぐ世界二位の位置を占めるとも言われるほど成長しており、売買するのにちょうどいい時期と見られたようだ。

なおTOIC社はこれまで、米国ゲーミングの秋の展示会「ワールドゲーミングエキスポ」や業界誌「IGWB」を展開するGEMコミュニケーションズ社を所有。九八年九月には、英国のインターゲーム社（「インターゲーム」誌発行所）を買収している。インターゲーム社はATEIの公式プロモーターにもなっている。

ディズニー社四半期
連続して減益に
映画など制作コストが圧迫

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は一月二十七日、第一四半期（十二月までの三ヵ月間）決算を発表。連続して三回の四半期で減益となったが、これは映画の制作費などコストの高騰が収益を圧迫しているためとされている。

売上高は前年同期比三・九%増の六十五億八千九百万ドル、営業利益は七・八%減の十三億七千五百万ドル、純利益は一七・六%減の六億二千二百万ドルだった。

部門別売上高はアニメ映画などクリエイティブコンテンツが二・四%減の二十九億四千百万ドル、ペイTVなど放送が七・二%増の二十二億千四百万ドル、テーマパークス&リゾートが一三・八%増の十四億三千四百万ドル。営業利益はそれぞれ三八・六%減の四億三千万ドル、四七・五%減の二億六千五百万ドル、一六・七%増の三億三千五百万ドルとなっている。

クリエイティブコンテンツ部門は、制作費などコストが増加しているにもかかわらず、売上高が減少し、営業利益を大きく減らした。同様に放送部門も、NFLなどスポーツ放映権が高騰し、大幅減益となった。

しかしテーマパークス&リゾートでは、「アニマルキングダム」開園後のディズニーワールドが全体としてこれまでの記録を破る業績を挙げるなど、好調だった。

なお同社の関連会社であるユーロディズニー社は一月末、ディズニーランド・パリがオープンして十周年になる二〇〇二年を機に、第二パークを開園するとの計画を明らかにしている。

ディズニーランド・パリは九二年四月開業で、ウォルトディズニー社は現在ユーロディズニー社の株式の三九%を保有している。ディズニーランド・パリは当初赤字続きだったが、九五年以降は黒字に転換した。こうした実績から、隣接地にディズニーMGMスタジオのような第二テーマパークを建設する計画を立てているもの。今後は各方面との交渉を進めることになる。

米国で三菱電機が
業務用基板供給
メリット社TVゲーム機に

三菱電機が米国業務用TVゲーム機のマザーボード供給を開始する、と話題になっている。しかしこれはあくまでも米国ユタ州スパニッシュフォークにある三菱電機のマザーボードディビジョン社の話。同社は一月四日、メリットインダストリーズ社（ペンシルバニア州ベンサーレム、ピーター・ホイヤー社長）の卓上型TVゲーム機「メガタッチ」シリーズに、ペンティアム搭載のマザーボードを供給することになった、と発表した。

メリット社の卓上型TVゲーム機は、写真合わせゲームなど数ゲームを選択、片手で遊べるものでタッチスクリーンを使用している。AMOAの年間優秀機表彰を四回も受けるほどで、酒場などのシングルロケで人気がある。その最新作で、ペンティアムを使用した「ミレニアム」を製造するのに、三菱電機がマザーボードを供給することになった。

米国の三菱電機はPC用のマザーボード供給で十五年の実績があり、今回業務用TVゲーム機市場に供給することになって、この市場が戦略的にも重要と見なすに至っている。メリット社と技術的に協力することも言明しており、「業務用に参入」とまでいかないまでも、かなり近いところまできたもようだ。

バレー／ダイナモ社
合併手続き完了
本社工場は旧ダイナモ社に

プールテーブル大手メーカー、米国バレー・リクレーションプロダクツ社（ミシガン州ベイシティ、リチャード・シェルトン会長）とダイナモ社（テキサス州リッチランド、ビル・リケット社長）は、プールテーブル部門を軸に合併することで九八年九月に合意していたが、十二月末に手続きを終えた。

その結果、新会社としてバレー／ダイナモ社が発足、その本社と製造部門はダイナモ社に置かれることになった。バレー社のプールテーブル販売部門はベイシティにとどまるが、製造技師たちはリッチランドへと移ることになった。

バレー／ダイナモ社の会長にはリケット氏が、社長にはシェルトン氏がそれぞれ就任した。

この業務合併はプールテーブル（ビリヤード台など）製造だけを対象とするもので、バレー社の電子ダーツ部門や、ダイナモ社のVLT機部門などは従来どおりとなっている。

米国3Dfx社
STB社を吸収
グラフィック基板大手に

米国のCGチップメーカー、3Dfx社（カリフォルニア州サンノゼ、グレゴリー・バラード社長兼CEO）は十二月十四日、グラフィックボードなどの開発メーカー、STBシステムズ社（テキサス州リチャードソン、ウィリアム・オーグル社長）を吸収合併することで合意した、と発表した。三月末にも手続きを終える予定。

3Dfx社は九四年設立のCGチップ、CG基板のメーカーで、米国アタリゲームズ社やタイトーでも業務用に採用してきている。STBシステムズ社は八一年設立、グラフィックコントローラーなどPC向けの基板開発で知られている。合併により、STB社の株主は一株当たり3Dfx社の〇・六五株と交換することになる。オーグル氏は3Dfx社の副会長に就任する。

両社はともにナスダックに店頭公開しており、一月二十日には連邦取引委員会（FTC）がこの吸収合併を承認した。さらに株主総会などの手続きを進めていく。

英国オーパス社 任意整理手続き
レオン・デイス氏退任

経営が行き詰っていた英国オーパス社は二月初め、任意整理する方針を固めた。レオン・デイス社長は十二月に退任、新たに販売会社をスタートさせている。

オーパス社は、アクレイム社業務用を引き継いだ上で、インテル社の提唱するアーケードPCに基づく業務用開発を進め、昨年ワールドカップサッカーをテーマとする「アクチュアサッカー・アーケード」を出荷した。

同社は米国のリデムプションゲーム機メーカー、レーザートロン社との合併交渉を進めてきたが、社内から反対され実現しなかった。このためレオン・デイス社長（ボブ・デイス氏の息子）は退任し、レオン・デイス・セールス社を発足させた。

International Trade Show

Show	Date
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Int'l Gaming Business Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
WorldofEntertainment(Prague,CzechRepublic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	9.00
2	ブリッツ９９（ミッドウェー）	8.58
3	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	8.12
4	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.00
5	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴ）	7.95
6	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.61
7	サイト４（アタリゲームズ）	7.61
8	ゴールデンティー98（ＩＴ）	7.53
9	カーニビル（ミッドウェー）	7.44
10	トータルバイス（コナミ）	7.43
11	ブリッツ（ミッドウェー）	7.34
12	エリア５１（アタリゲームズ）	7.31
13	ソリティア・チャレンジ（ダイナモ）	6.85
14	バーチャコップ　2（セガ社）	6.82
15	トーナメント・ソリティア（ダイナモ）	6.75

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	9.21
2	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.56
3	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.96
4	ＳＦラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.88
5	トップスケーター（セガ社）	7.83
6	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.51
7	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（ＩＬ）	7.50
8	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.48
9	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.48
10	ハーレーダビットソン（セガ社）	7.44
11	ガンブレードニューヨーク（セガ社）	7.44
12	デイトナＵＳＡ（セガ社）	7.43
13	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	7.18
14	ビーストバスターズ・セカンドナイトメア（ＳＮＫ）	7.17
15	タイムクライシス（ナムコ）	7.11

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴールデンティー97（ＩＴ）	7.45
2	テッケン〔鉄拳〕　3（ナムコ）	7.21
3	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.17
4	ストライカーズ1945　パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.05
5	メタルスラッグ　2（ＳＮＫネオジオ）	6.97
6	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.91
7	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴ）	6.90
8	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐマーケティング）	6.75
9	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.63
10	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.57
11	フィッシャーマンズベイツ（コナミ）	6.50
12	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	6.50
13	ワールドクラスボウリング（ＩＴ）	6.48
14	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル２〕（タイトー）	6.44
15	ゼロポイント（ゲームビジョン）	6.37
16	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ）	6.32
17	ストリートファイター・アルファ３〔ゼロ３〕（カプコン）	6.30
18	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.27
19	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ／ファブテック）	6.27
20	メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ）	6.26

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.92
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.77
3	アダムスファミリー（バリー）	7.45
4	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.38
5	スケアドステイフ（バリー）	7.26
6	バイパー（セガ・ピンボール）	7.20
7	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.10

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

TVゲーム音楽CD
タイトーと彩京
ナムコ、SNK、セイブなども

業務用TVゲーム機関係のゲーム音楽CDのうち、十二月発売となった主なものは次のとおり。

タイトーのZUNTATAレコードから二作品が発売となった。

「カオスヒート」＝同社「Gネット」システム第一弾の同名シューティングアクションゲームのオリジナルサウンドトラックを収録したもの。シンセサイザーとベースを中心に、ゲームの世界観を奇怪で謎に包まれた雰囲気で表現している。作曲者は「電車でGO！」などを作曲した中山上等兵で、同氏の書き下ろしストーリーをインナーに掲載。価格二千五百五十円（税込み、以下同じ）で十二月二十一日発売。同CDは㈱SMEインターメディアが販売元となっている。

また「電車でGO！」のイメージソング「電車でGO！GO！GO／2000／LOVE特急こまち」も、十二月十八日発売となった。これはZUNTATAレコード初のシングルCD。価格千五十円。

このほか主な音楽CDは七作品ある。

「リッジレーサーリミックスコレクション」＝ナムコ「リッジレーサー」第一作のサウンドをリミックスしたアレンジ版。価格二千九百四十円で、ポニーキャニオンから十二月十八日発売となった。

「エアガイツ・オリジナルサウンドトラック」＝スクウェア／ナムコのCG格闘ゲームのサウンドを収録。業務用のほかPS用のオリジナル曲、アレンジ版十九曲なども収録。価格二千八百五十四円。デジキューブから十二月二十一日発売。

「ガンバード2」＝彩京のシューティングゲームのオリジナルサウンドを収録。「弾銃フィーバロン」＝ケイブのシューティングゲームのオリジナル曲とアレンジ版、未使用曲を収録。以上二作品はいずれも価格千八百円、ポニーキャニオンと新声社から十二月四日発売。

「幕末浪漫第二幕・月華の剣士オリジナルサウンドトラック」＝SNKの剣劇アクションゲームのサウンドを組合わせ、ストーリー性を高めて編成した〝幕末組曲〟として収録。ポニーキャニオンから価格千八百九十円で十二月十八日発売となった。

セイブ開発「ライデンファイターズJET」と富貴商会「アシュラブレード」のそれぞれオリジナル曲を収録したCDも二十一日、バンダイミュージックエンタテインメントから、価格各二千円で発売となった。

「タイトーX2000」98年間ベスト20

	タイトル	アーチスト
1	Time goes by	Every Little Thing
2	White Love	SPEED
3	HOWEVER	GLAY
4	長い間	Kiroro
5	My graduation	SPEED
6	サマーナイトタウン	モーニング娘
7	夜空ノムコウ	SMAP
8	There will be love there—愛のある場所—	the brilliant green
9	SOUL LOVE	GLAY
10	タイミング～Timing～	BLACK BISCUITS
11	誘惑	GLAY
12	ずっと２人で…	GLAY
13	DESTINY	MY LITTE LOVER
14	CAN YOU CELEBRATE？	安室奈美恵
15	ALIVE	SPEED
16	硝子の少年	Kinki Kids
17	愛のしるし	Puffy
18	つつみ込むように…	Misia
19	ひだまりの詩	Le Couple
20	未来へ	Kiroro

話題のマシン

バラエティーガンゲーム続編
72種のステージ
ナムコから「ガンバァール」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVガンゲーム機「ガンバァール」が二月二十三日発売となった。

これは「ガンバレット」（九四年）の続編となるもので、「システム11」基板を使用。二人用アップライト型キャビネットで、備え付けの銃（赤と青）を使い、ミニゲームのターゲットを次々と狙撃していくバラエティーゲーム。

家庭用「PS」の同名ソフトからの六十四種類に、新たに同機用オリジナルとして開発した八種類を加えた計七十二種類のミニステージが用意されている。

ターゲットは動植物をモデルにしたものやヒゲおやじ、ガンマンなどがあり、すべてコミカルなキャラになっている。三重丸が付いたキャラを狙撃し各ステージのクリア条件を満たせば次のステージへと進む。クリアできないとライフが減る。撃ってはいけないキャラもいる。価格七十九万円。改造キットはOP価格二十九万八千円。

ガンバァール

カーアクション「クレイジータクシー」
客を乗せて暴走
セガ社から「スパイクアウトFE」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」基板によるCGドライブゲーム機「クレイジータクシー」が二月下旬発売となった。また「モデル3」によるCG格闘アクションゲーム「スパイクアウト・ファイナル エディション（FE）」が、一月末に発売となった。

「クレイジータクシー」は、プレイヤーがタクシーの運転手となって客を乗せ、客が指定した制限時間内に目的地まで運ぶというもの。暴走しないと間に合わないため、道路以外の場所を走ったりジャンプなどを駆使しなければならず、レースものとは違った〝カーアクションゲーム〟となっている。「ナオミ」専用の新アップライト型キャビネットを使用。ハンドルとシフトレバー、ブレーキ、アクセルを操作する。

タクシーは六〇年代のアメ車をモチーフにしたオープンカーで、四種類から選択。米国西海岸風の街の一角からスタートし、少し走ると手を振る客がいるので急ブレーキをかけて止めると客が乗ってくる。制限時間が示され、画面の矢印の方向へ走らせる。道を間違えるとレバーでバックして元へ戻り、再び前進。目的地に着くと停車し客を降ろす。到達時間により客のリアクションが変わる。時間切れの場合は客が激怒して降りてしまう。標準価格九十万円。

クレイジータクシー

「スパイクアウトFE」は、新ステージや裏ルートなどを加え前作をバージョンアップ。八方向レバーと四つ（攻撃、視点固定、チャージ、ジャンプ）のボタンを操作する。

ステージはアジトと造船所が新しく追加され、全部で五ステージ、四十エリアに増加。その構成はアジト、ダウンタウン、デパート／造船所、オペラハウスの順となり、ルートの選択肢も大幅に増え、ステージクリア後にボーナスステージも用意された。またスタート時のコマンド入力により、スペシャル技やコンボを駆使してスコアを競うラッシュモードが加わった。

このほかプレイヤーと敵の攻撃力がアップし、隠しコマンドのバリエーションも増えた。四人まで通信同時プレイが可能。基板販売でOP価格十六万八千円。

スパイクアウトFE

CGシューティング
おもちゃを迎撃
彩京製「パイロットキッズ」

㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）から、セガ社「モデル2」基板を使用したCG横スクロールシューティングゲーム「パイロットキッズ」が、二月中旬発売となった。

これはおもちゃが突然暴れ出し襲いかかってくるのを、男の子と女の子が小さくなっておもちゃの飛行機に乗り込みやっつけていくというもの。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

パイロットキッズ

子ども部屋、風呂場、庭など七ステージ構成。自機と同じ高さになった敵のおもちゃにマークが表示され、これにマーカー（弾数に制限がある）を発射してロックオン、ショットで破壊する。マークした敵が連なっている時、一発で連続撃破できる。また敵の赤い弾はショットで消すことができる。このほかショットのパワーアップやマーカー増加などのアイテムもある。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板標準価格二十一万円。

話題のマシン

CG「餓狼伝説ワイルドアンビション」
新ヒート攻撃も
SNKから「ブリッツ99」と「サイト4」も

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、「ハイパーネオジオ64」によるCG格闘ゲーム「餓狼伝説ワイルドアンビション」が一月二十二日発売となった。また米国アタリゲームズ社製CGガンゲーム機「エリア51・サイト4」が一月末に、米国ミッドウェーゲームズ社製CGアメリカンフットボールゲーム「NFLブリッツ99」が二月中旬、それぞれ発売となった。

「餓狼伝説ワイルドアンビション」は、シリーズ新作でCG画像となり対戦中に視点が瞬時に切り替わるようになった。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

餓狼伝説のワイルドアンビション

キャラは新しく二人を加え計十人から選択。基本的操作を簡略化しているが、受け身やガードディストラクションなどマニア向けのアクションも多彩。また新フィーチャーとして技がヒットすると上がる〝ヒートゲージ〟により無敵のヒートブロー、他の攻撃を上回るオーバードライブパワーが可能となった。このほか超必殺技、相手ガードを崩す連続技、キャラの位置を変える軸移動などがある。カセットOP価格十二万八千円。「64」基板のみは十万円。

「エリア51・サイト4」は、次々と現れるエイリアンを備え付けの銃で撃ち倒していくゲーム。ストーリー展開のモードと、1－3の各サイト六種、計十八種類のノルマ制ミニゲームでトレーニングした後、サイト4でエイリアンと戦うモードがある。二人用でOP価格五十三万円、銃との基板キット二十九万八千円。

「NFLブリッツ99」は、NFLチームの九九年版データを使用し「98」をバージョンアップしたもの。八方向レバーと三つのボタンの組合わせにより本格的で多彩なプレイが駆使できる。

NFLブリッツ99

二回続けてクォーターバックを阻止するとボールが火の玉のようになるなどの演出もある。画面がボールに合わせスクロールし視点も変化する。

四人同時プレイも可能。

2P用基板キット販売でOP価格三十六万円。

エリア51・サイト4

日本システム、ボール転がし
同色ピンを消す
「パズルDEボウリング」基板

㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）から、TVパズルゲーム「パズルDEボウリング」が一月下旬発売となった。

これはボウリングの要領でカラーボールを転がし、前方（画面上部）のカラーピンを同色に揃えて消していくゲーム。四方向レバーでボウラーのキャラを移動させ、三つのボタンで左右のカーブと投球を操作する。

パズルDEボウリング

ピンとボールは計六色あり、ボールがピンに接触した所で同色のピンに変わり、この時同色ピンが三つ以上つながっていれば倒れて消え、さらに最上部とのつながりがなくなったピンもすべて消える。多くのピンを破壊する特殊ボールもある。ピンが手前の線まで来るとゲーム終了。基板OP価格十四万八千円。

コナミ「グラディウスⅣ」
新装備で〝復活〟
ミニゲーム「ガチャガチャンプ」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVシューティングゲーム「グラディウスⅣ・復活」が二月四日発売となった。またTVミニゲームの〝チャンプシリーズ〟新作「ガチャガチャンプ」が一月下旬発売となった。

グラディウスⅣ・復活

「グラディウスⅣ・復活」は、従来シリーズの基本システムを踏襲した上で大幅にグレードアップしたもの。八方向レバーと三つのボタンを操作。

画面は横スクロールでステージや演出面を強化。武器は発射方向を操作できる下方へのミサイル、同時発射する上下二発の間隔を変えられるミサイル、貫通レーザーなどを加え多彩になった。基板OP価格二十八万八千円。

「ガチャガチャンプ」は、シューティングやダンス、間違い探しなど二十種類以上のミニゲームをプレイするもので、発射や回転、ジャンプなどの操作をすべて二本のレバーで行なう。ステージを順に追うが、自由に選択できるモードもある。ニックネーム登録も可能。29インチ型二人用でOP価格七十三万八千円。「ハンドルチャンプ」用改造キットもあり二十六万八千円で二月二十四日発売。

ガチャガチャンプ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.332

山川萬里

一九九八年夏〈6〉

うだるような暑さが続く。

気がつくと夕方のよく冷えたビールを唯一の楽しみにして、そのゴールだけを目指して一日の仕事に励んでいるようになってしまっている。

浅薄だといわれるかもしれない。しかし、わたくしたち勤め人の大部分はそうなのだ。吉田健一が典型的にそうだった(終戦直後に吉田健一がものにした酒にまつわる名随筆の時代も、もはや遠くなってしまった)。

明日への勇気づけにも、また今日あったあまり面白くないことにぐだぐだと下手にこだわってゆかないようにするための気分転換のためにも。

夕方のビールについては今やほぼ性差は生じないようになってきた。

郊外の駅前の酒店やその前の自販機で、勤め帰りの人たちがいそいそと冷えた缶ビールを買い入れて帰途につくのを見ていても、大半はOLの人たちである。

かつてのビヤホールは殆んど男ばかりの世界で、女を見かけるのは稀な出来事であった。女性が席についているとまさに万緑叢中紅一点という態で、そちらの方は眩しくてとてもじゃないがたいがいの男はそちらの方へ視線を走らすことが出来なかったものだ。

だが今はちがう。気がつけば大半の席は女性で占められてしまっている。

いわゆるシングルの女性仲間のグループで気焔をあげるように世相は変化してきた。豊かであるからそうなったのか、貧しいからそうなったのかは分からない。

アトラクションにヌードショウをやっている屋上のビアホールで突然大きな声で

「もっと見せろ」

「勉強が足りないぞ」

などと矢継早に野次がとび、吃驚して声の方をふりむくと女性のグループだったりする。

この時には挙句の果に

「男も出せ」

「そうだ」

という掛け声まで出た。

その後ビールの味が分らなくなってしまい、帰りの電車では不覚にも居眠りから目が覚めず、ターミナルからまた折り返しでバックして、遅い時間にしかもぐっしょりと汗をかいての帰宅になったが、シャワーをするだけの気力もなくそのまま寝てしまった。

アルコール類を飲んでその勢いで一気に寝てしまうというのもひとつの哲学である。

人間の意識無意識はうまくつくられていて、忘れたいことは出来るだけ考えないようにしているうちに忘却される。時がそれを解決する。時がそれを流してくれる。

考えることによって解決する問題を抱えている時には、どんな人でも寝る間も惜しんでそれについてはああでもないこうでもないと試行錯誤する。

試行錯誤するということも勿論ひとつの哲学である。

多分たいがいの人たちは、日常生活で遭遇する事態に対処するために、ある限られた範囲の中で自分の手持の札をきることによって哲学をしている。

しかしいろいろな人がいて、中にはその時々に出会うことについてどう対応してゆこうかという断片的な哲学だけで生きてゆくことに満足出来ず、自分で定めたひとつの命題について考え続けてゆこうとする。ふつう特に哲学者とよばれている人たちはそういう人種である。

マゾっけがある哲学者(心理学者とよばれる人もいる)はふつうの人が見ないようにしてそっと眼を閉じて通り過ぎようとする場面でも、態とのようにかっと目を大きく見開き、誰もが触りたくない傷口を爪をたてて開いてゆくかのようにしてまでも仔細に暴きたてる。

こういう哲学者にとっては悪いこと汚ないこと痛いことが飯の種になり、ふつうの人たちもこの手の人たちの著作を読むことは、一枚の紗幕によって隔てられた危険を感じなくてよい安全な場所を保障されているので、怖いもの見たさの心理への満足感を充たしてくれることにもなる。

一九八八年後期の芥川賞、直木賞はすべてそういう風な著作で占められている。

汚辱もきわまれば聖なるものに通ず、という昔からのきまり文句によって批評家たちは汚らしい小説への提灯持ちをしている。

批評家である限りはもう少し昔からいわれ続けていることにプラスあるいはマイナスをして変ったことが言えないものだろうか。

すくなくとも「悪の聖」、ジャン・ジュネをとりあげたサルトルの言説を乗り越えてない限りは、この手の批評のレーゾン・デ・トールは認められない。

古今東西の哲人の言説を通読して気がつくことは、前にも触れたが具体から抽象への流れである。

抽象によって思考の方法範囲が飛躍的に拡大されるのは、まあなかば必然的なことであろう。

だが読んでいて楽しいのは、詳細に具体的にその考えがおもいつかれた空間時間をも含めて述べている書である。

ソクラテスの書では暖かい春風に吹かれながらゆるやかな丘への道で樹陰に佇みながら、こういう場合にはやはりこうなのだろうなあとソクラテスが弟子に話をするというように。

孔子になるとソクラテスよりも抽象的になってしまう。

それよりも前の神話伝説の書になると流石に今から見れば煩瑣に感じられるくらい、人名が延々と続いたりしている。

聖書でそういうところに何度も出会ってうんざりしている時に、たまたま神話学の大家カール・ケレーニーの書を見て、あれはいかに古の人たちが心優しかったのかを証しているのだ、古の人たちは砂浜にころがっている無数の小さな石ころにさえひとつひとつそれ特有の命名をして記録しようとした、ましてや人のことになれば無数の大勢の人というようなぞんざいな取り扱いをしようとはおもいもしなかったことだろう、という。優しく教えられた。

わたくしたちは何が忙しくてか知らないが、石ころはおろか毎日街で出会う多くの人たち、人についてさえ無名の大勢、大衆としてしか理解出来ずに生活している。

また今の哲学では何か大系、体系があるのではなかろうか抽象的な言説に翻弄されがちである。

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	8.00
2	1	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） JoJo's Venture (Capcom)	7.20
❸	–	餓狼伝説ワイルドアンビション（SNKネオジオ） Fatal Fury - Wild Ambition (SNK)	7.00
4	3	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.85
❺	8	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	6.00
6	4	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.79
7	5	ダービークイズ　マイドリームホース（ナムコ） Quiz My Dream Horse* (Namco)	5.72
8	6	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.69
❾	10	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.57
10	9	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	5.46
⓫	16	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	5.38
12	7	ガンバード　2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	5.31
⓭	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	5.28
⓮	15	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.27
⓯	20	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.08
16	14	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.05
17	13	てんこもりシューティング（ナムコ） Tenkomori Shooting (Namco)	4.92
18	11	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.91
19	12	パカパカパッション（ナムコ） Paca Paca Passion (Namco)	4.88
20	19	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.79
㉑	28	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.67
22	21	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.52
23	17	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.48
㉔	38	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.40
㉕	30	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	4.36

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] (Konami)	9.23
❷	–	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami)	8.46
3	3	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	8.25
❹	–	VJ（ジャレコ） Visual & Music Slap (Jaleco)	7.50
5	4	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.27
6	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	7.04
❼	–	マジカルトロッコアドベンチャー（セガ社） Magical Truck Adventure (Sega)	6.89
8	6	ガントレットレジェンド（アタリゲームズ／SNK） Gauntlet Legend (Atari Games/SNK)	6.68
9	7	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.29
❿	–	LAマシンガンズ（SD／DX）（セガ社） L.A. Machineguns (SD/DX) (Sega)	6.22
⓫	–	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.73
12	10	ビーストバスターズセカンドナイトメア（SNK） Beast Busters 2nd Nightmare (SNK)	5.67
13	9	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.41
14	13	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.40
⓯	16	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.94
16	14	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	4.91
17	11	ガンメンウォーズ（ナムコ） Gunmen Wars (Namco)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.64
❷	–	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	4.01
3	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.29
2	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.24
3	3	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	7.00
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.33
❺	–	スゥーニィービー（メイクソフトウェア） Soo Nee Bee (Make Software)	6.14

Music Themed Videos Dominate AOU Expo '99

The “AOU Expo '99” (February 17–18, Makuhari Messe, Chiba) turned into a private show for Konami. The company's music themed video games swept the popularity stakes. Its music themed videos have already been huge hits in japan, and it unveiled “Hip Hop Mania II DX” and “Dance Dance Revolution 2nd Mix” as the latest in the series. In addition, Konami unveiled two new games at the show, “Guitar Freaks” and “Drum Mania”, which became the talking points of the exhibition.

Other music themed video games were only “VJ” exhibited by Jaleco and “Bust-A-Move” by Atlus and Namco. It is interesting to note that these music themed video games which have been hugely successful in Japan,

have not done at all well in overseas markets, including culturally similar Southeast Asia. In this respect at least, it appears that Japanese video game players are very different to players in the rest of the world.

Photo sticker machines which took the world by storm prior to music themed video games, were also exhibited in large numbers. However, the peak has passed, and the photo sticker market in Japan is dwindling. It is observed that, apart from Japan, the only market remaining with sales potential is in Southeast Asia.

In the arena of normal video games, which have global sales potential, only Namco's new motorbike racing game “500 GP” and Sega's “Airline Pilot” received substantial orders. “500 GP” is a highly impressive machine allowing players to enjoy a realistic bike racing experience. “Airline Pilot” is an airline flying simulator based on the “Naomi” board, and available in the deluxe version with 3 monitors and the standard version with 1 monitor.

The other new video games are as follows. SNK introduced only “Fatal Fury – Wild Ambition” which has already been released. Capcom unveiled “Power Stone” based on “Naomi”, as well as the new games “Street Fighter III” – 3rd Strike” and the shooting game “Giga Wing”. Konami drew attention also in the conventional game category with its sniper game “Silent Scope”. Jaleco exhibited a mahjong video based on “Naomi”.

Sega exhibited the drive game “Crazy Taxi” based on “Naomi”, the gun game “Zombie Revenge”, wrestling game “Giant Gram” and race horse rearing game “Derby Owners Club”. It also exhibited Psikyo's “Pilot Kids” based on “Model 2”.

Tecmo introduced only the screens of “Dead or Alive 2” based on “Naomi”. Seta's “Variant Schwarzar”, “Super Real Mahjong VS” and shogi game based on ALECK 64 were introduced by Visco. Nihon System introduced “Puzzle de Bowling” and “Jinchoru”.

In addition to “500 GP”, Namco exhibited the fishing game “Angler King”, horse racing game “Final Furlong 2”, “Gun Barl” (Point Blank 2) and “Submarines”. With “Submarines”, the player can launch torpedoes while looking through a periscope.

Taito unveiled the drive game “Battle Gear” and “Super Puzzle Bobble” and “RC Simulator”. Incidentally, Eighting's shooting game “Battle Backraid” was exhibited by Able Corp. Midwest Amusement's “Ultimate Race” was introduced at Funai Hucom's booth.

Atari Games' and Midway Games' products were introduced at Atari's booth. They are “War-Final Assault”, “Road Burners`, “NBA Showtime”, “Hydro Thunder” and “Invasion”. The new Bally pinball “Revenge From Mars” which is being shipped by Midway was displayed quietly on Taito's stand. This is the first title of “Pinball 2000” combined with a video monitor, and a revolutionary system which allows new games to be installed simply by replacing the software and play field.

In Japan, due to the Fuei Act which controls arcade operation, each time when the number of pinball machines in an arcade changes, the police must be notified. Otherwise, the arcade operator is liable to prosecution. Since pinball operation is thus placed under unreasonable control, the number of arcades operating pinball games has decreased significantly. However, the AOU which is there to protect amusement game operators' rights have not taken any action including this for ten odd years.

3rd Crackdown In China By SNK

The Administration for Industry and Commerce (AIC) in Gangzhou, Guangdong, China, has raided four counterfeit traders who distributed unauthorized copies of SNK's “NEO·GEO” game software such as “King of Fighters 98”, “Metal Slug 2” “Laser Blade” and “Samurai Shodown IV” on January 22.

The AIC seized 34 counterfeit game cartridges and 32 original cartridges with counterfeit labels attached at Feida Game Machine Accessories Co., Dacheng Game Machine Accessories Co., Guangfa Electronic Game Machine Firm, Qunying Electronic Game Machine Accessories Centre, nearby Guangzhou Station.

This was protested by SNK to the AIC for trademark infringement. All traders are punished and their counterfeit products are seized. These are the third raids made at SNK's request, after those on June 17–18, 1998, and December 2, 1998. SNK is intent on determining the distribution channels with a view to cutting off the counterfeit supply routes.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sega Introduces IC Prepaid “Game Card”

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, opened the arcade “Club Sega Shibuya” on February 2, where the special feature is its use of IC prepaid cards for the first time. This IC card “Game Card” is bought by a player at the price of ¥1,000. When it is inserted into the reception slot in the video game cabinet and the button is pressed, a game can be played. It is also possible to put a ¥100 coin into the ¥100 coin insertion slot.

To buy a “Game Card”, the player's date of birth, address, and phone number must be written. It is also possible to increase the value up to ¥3,000 of money (those under 18 years of age are permitted to put up to ¥1,000). The card can be used with ordinary video games and arcade games, but cannot be used with medal games.

Since 1986, Sega has been experimentally proceeding with operation using magnetic prepaid cards at several arcades. However, in many of these cases, coin insertion was allowed side by side with card insertion, and there seem to have been almost no merits. Compared to magnetic cards, IC cards have certain advantages, such as prevention of counterfeits. However, since they will also be used side by side with coins, the extent of their merits is still unknown at this time.

Sigma Revises Fiscal Year Results Down

Sigma Inc., Tokyo, revised its fiscal year results downward on February 12. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥21,013 million in revenue (¥24,305 million in the forecast of November 1998), and ¥523 million in net income (¥680 million).

According to Sigma, of the total operation income, although that from medal games accounted for only a 4.8% drop from the preceding year, that from amusement games incurred a high 7.4% drop. Reflecting these drops, domestic sales also dwindled sizably. The only strong results were from exports of gaming machines such as video slot machines – ¥1,796 million representing a high 121% increase.